

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES
Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



TESIS DOCTORAL

**La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los
inmigrantes**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Raúl Linares Cervantes

DIRECTORES

Francisco García García
María del Carmen Moreno Sáez

Madrid, 2016



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

DEPTO. DE DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

LA EFICACIA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS INMIGRANTES

PRESENTADA POR:

RAÚL LINARES CERVANTES

DIRIGIDA POR:

DR. FRANCISCO GARCÍA GARCÍA

Y

DRA. MARÍA DEL CARMEN MORENO SÁEZ

OCTUBRE DE 2015, MADRID



ÍNDICE

1. RESUMEN	7
1.1. ABSTRACT	11
2. INTRODUCCIÓN	15
3. JUSTIFICACIÓN	17
3.1 OBJETO DE ESTUDIO	18
3.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	18
3.3. HIPÓTESIS	19
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	20
4.1. VIDEOJUEGOS E INMIGRACIÓN	20
4.2. «DIVERSIDADES», EL JUEGO DE LA CREATIVIDAD	23
4.3. «ENTRE AQUÍ Y ALLÁ», EL JUEGO DE LA MIGRACIÓN	25
5. OBJETIVOS	27
6. METODOLOGÍA	28
6.1. METODOLOGÍA DEL <i>FOCUS GROUP</i>	28
6.2. METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS EXPERIMENTAL	30
6.2.1. ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DE BALES	30
6.2.2. ENTREVISTAS A LOS PARTICIPANTES DEL EXPERIMENTO	37
7. MARCO TEÓRICO	40
7.1. LA INMIGRACIÓN	40
7.2. INTEGRACIÓN SOCIAL Y MODELOS DE INTEGRACIÓN DE INMIGRANTES	52
7.2.1 CONCEPTO DE INTEGRACIÓN SOCIAL	52
7.2.2. MODELOS DE INTEGRACIÓN DE INMIGRANTES	55
7.3. INMIGRACIÓN Y ESTADO DE BIENESTAR	65
7.4. LA CREATIVIDAD	75
7.4.1. CONCEPTO DE CREATIVIDAD	75
7.4.2. TEORÍAS DE LA CREATIVIDAD	80
7.5. EL JUEGO	93
7.5.1. CONCEPTO DE JUEGO	93
7.5.2. TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO	110



8. MARCO EMPÍRICO	124
8.1. DESARROLLO DEL <i>FOCUS GROUP</i>	124
8.2. TÉCNICAS CREATIVAS APLICADAS A LA ELABORACIÓN DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»	126
8.2.1. PENSAMIENTO SISTÉMICO	127
8.2.2. TÉCNICA CREATIVA IDEOGRAMACIÓN.....	130
8.2.3. TÉCNICA CREATIVA <i>BRAINSTORMING</i> (LLUVIA DE IDEAS).....	137
8.2.4. TÉCNICA CREATIVA MATRIZ DE DESCUBRIMIENTO	142
8.2.5. TÉCNICA CREATIVA <i>CHECK LIST</i>	146
8.3. DISEÑO Y APLICACIÓN EXPERIMENTAL DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»	158
8.3.1. PRODUCTO	159
8.3.2. CONTENIDO DEL JUEGO	161
8.3.3. DISEÑO DEL EXPERIMENTO	164
9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS Y RESULTADOS OBTENIDOS	171
9.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL <i>FOCUS GROUP</i>	171
9.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EXPERIMENTACIÓN DEL JUEGO «ESPABILA».....	179
9.2.1. ANÁLISIS EXPERIMENTAL INDIVIDUAL DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO.....	179
9.2.2. ANÁLISIS EXPERIMENTAL COMPARATIVO DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO	208
9.3. ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PARTICIPANTES DEL EXPERIMENTO	224
9.4. APORTACIONES DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO CON RESPECTO AL JUEGO DE MESA «ESPABILA».....	228
10. CONCLUSIONES.....	230
10.1. CONCLUSIONES DEL <i>FOCUS GROUP</i>	230
10.2. CONCLUSIONES DEL EXPERIMENTO: JUGANDO «ESPABILA»	234
10.2.1. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS IPA DE BALES.....	234
10.2.2. CONCLUSIONES DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS.....	237
10.2.3. CONCLUSIONES DEL PROCESO CREATIVO UTILIZADO EN LA ELABORACIÓN DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»	248
11. APORTACIONES E INVESTIGACIONES FUTURAS.....	240
12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	243
13. BIBLIOGRAFÍA.....	251
14. ANEXOS	253
14.1. ANEXO 1. INMIGRACIÓN HASTA 2007 Y SITUACIÓN ACTUAL EN ESPAÑA: LOS EFECTOS DE LA CRISIS DESDE 2008.	253
14.2. ANEXO 2. TRANSCRIPCIÓN DEL <i>FOCUS GROUP</i>	264



14.3. ANEXO 3. TARJETAS DE PREGUNTAS, CONTENIDO DE CONOCIMIENTOS DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»	290
14.4. ANEXO 4. INSTRUCTIVO.....	298
14.5. ANEXO 5. TARJETAS BANCO/BOLSA DE TRABAJO/LOCUTORIO	303
14.6. ANEXO 6. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 1.....	308
14.7. ANEXO 7. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 2.....	310
14.8. ANEXO 8. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 3.....	313
14.9. ANEXO 9. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 4.....	316
14.10. ANEXO 10. NOTAS TOMADAS POR EL EQUIPO DE OBSERVACIÓN DURANTE LOS EXPERIMENTOS	318
15. ÍNDICE DE TABLAS	320
16. ÍNDICE DE FIGURAS	322



AGRADECIMIENTOS

A mis padres por su apoyo incondicional...

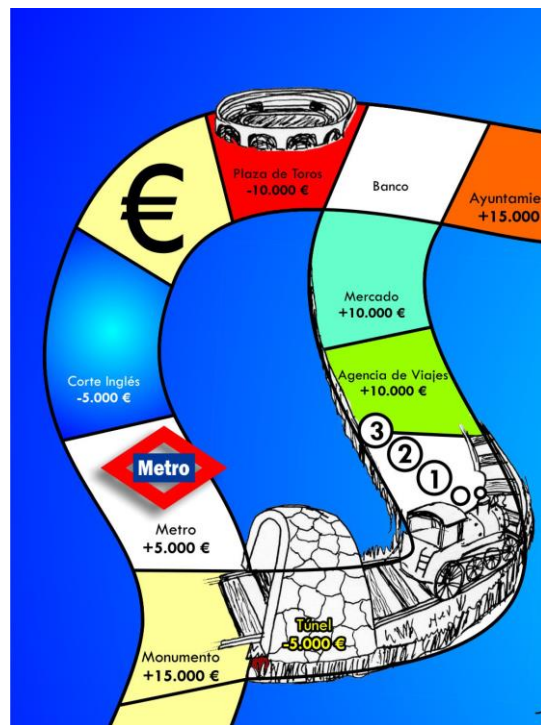
A Kenia Arellanos, quien caminó conmigo todo el tiempo hasta convertir este sueño en realidad... gracias Flakis!!

A uno de mis mentores y amigo para toda la vida: Francisco García...

A Carmen Moreno quien me introdujo al apasionante mundo de la creatividad...

A Marco Morales por sus sabios consejos a lo largo de estos años...

A mis amigos y colaboradores de Puebla (México), Everett (EEUU), Madrid (España) Bonn (Alemania), Londres (Reino Unido), Bogotá (Colombia), y Zúrich (Suiza) por aquellos días y noches de interminables conversaciones...



1. RESUMEN

La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes

Palabras Clave:

Juego, Creatividad, Integración Social, Inmigrantes

Los efectos positivos de los juegos no son exclusivos de los niños, aunque frecuentemente se les relacione con actividades infantiles. Wenner Moyer (2014) afirma que los adultos que no juegan son infelices y están cansados sin entender por qué, y sugiere que jugar promueve el desarrollo neuronal en áreas del cerebro asociadas con reacciones emocionales y el aprendizaje social; si jugar es tan benéfico ¿por qué es común escuchar que no se tiene tiempo para jugar?

El juego forma parte del comportamiento humano, los niños y adultos de todas las épocas han jugado. La vida hoy en día es más compleja que en el pasado, existe una tendencia natural a mejorar las condiciones sociales y económicas en que las se vive; si estas condiciones no son satisfechas en el país donde se nace, la búsqueda se amplía a otros países. En los últimos dos siglos, factores como la transportación y el acceso a la comunicación han mejorado notoriamente, promoviendo el incremento de flujos migratorios.

A pesar de lo antiguo que son las migraciones como fenómeno social, su análisis es relativamente nuevo. Existen barreras para los residentes procedentes de otros países que viven en España como son: el acceso a los servicios de empleo y formación, procesos administrativos complicados, ignorancia de derechos y deberes, discriminación laboral, dificultad en la inserción laboral de mujeres inmigrantes, y un desconocimiento generalizado de la realidad migratoria de la sociedad, entre otras.

Esta investigación hace uso de la creatividad, definida como un proceso que hace consciente la percepción de problemas, deficiencias o lagunas en los conocimientos y lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, formular, aprobar, y comprobar hipótesis (Torrance, 1965); para la elaboración de un juego de mesa llamado ESPABILA, cuyo objetivo es:

- Poner a disposición de los extranjeros residentes en España (inmigrantes) una alternativa de comunicación y de aprendizaje orientada a conocer los derechos,

obligaciones y cultura general española, con el propósito de facilitar su integración en la sociedad.

Las hipótesis planteadas en esta investigación son:

Hipótesis Principal

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

Hipótesis Secundarias

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

La metodología empleada para validar las hipótesis fueron el *focus group*, la realización de entrevistas y la experimentación práctica con grupos de estudio mediante el Análisis del Proceso de Interacción o *Interaction Process Analysis* (IPA) de Bales (1960). Para llevar a cabo la experimentación se elaboró el juego de mesa ESPABILA a partir de cuatro técnicas creativas: ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento, y *check list*.

Los resultados y conclusiones más relevantes del *focus group* son:

- ESPABILA es una herramienta eficaz para probar las hipótesis planteadas.
- El comportamiento de los participantes de un juego genera cohesión en sus participantes ya que persiguen un objetivo común.
- El juego es un mecanismo de integración, y puede ser extrapolado a personas de todo el mundo.
- ESPABILA es una herramienta valiosa en la integración de inmigrantes, como lo han sido muchos otros juegos puestos en práctica a lo largo de la historia.

- ESPABILA podría interesar a los españoles: reafirmar conocimientos y aprender más acerca la cultura propia para construir, recordar, y vivir el juego.

Los principales resultados y conclusiones del análisis de la interacción grupal de Bales son:

- Los participantes presentaron reacciones socio-emotivas positivas, fueron solidarios, prestaron ayuda a los demás, valoraron la participación de los otros.
- Participar en el juego ESPABILA propició distensión de los inmigrantes; mostraron un alto grado de satisfacción, expresado con sonrisas y bromas; muy pocos participantes “abandonaron mentalmente” el juego.
- ESPABILA favoreció la aceptación de los demás y la cooperación grupal. La expresión de sentimientos y opiniones fue estimulada durante el juego.
- Los participantes pusieron en práctica procesos relacionados con la creatividad mientras jugaban; plantearon otras soluciones a situaciones dadas en el juego, y propusieron nuevas interpretaciones a conceptos predeterminados.
- ESPABILA favoreció la integración de los participantes, quienes se identificaron con situaciones planteadas en el juego y las relacionaron con sus propias experiencias.
- Las dinámicas del juego ESPABILA promovieron flexibilidad, ya que los participantes asumieron seriamente su rol en el juego y con del grupo, mostraron mucho interés y ajustaron sus prioridades de acuerdo con las dinámicas propuestas.

Las entrevistas realizadas arrojaron los siguientes principales resultados y conclusiones:

- El 94% de los participantes (todos inmigrantes) respondió que volvería a jugar ESPABILA, lo cual comprueba que cuando hay herramientas (en este caso ESPABILA) que ligan factores internos del individuo con factores externos, la motivación a integrarse en la sociedad española incrementa.
- El hecho de que el 94% estaría dispuesto a jugar nuevamente el juego, representa un alto deseo de integración.
- El 88% de participantes respondió afirmativamente a la pregunta si ESPABILA contribuye a su integración en España, esto refuerza la hipótesis de que el juego de mesa es eficaz para favorecer la integración social de los inmigrantes.

Del proceso creativo utilizado en la elaboración del juego de mesa ESPABILA se presentan los resultados y conclusiones más relevantes:

- El proceso de creación del juego de mesa ESPABILA fue satisfactorio, ya que los elementos del juego fueron adecuados para que los participantes aprendieran al mismo tiempo que se divirtieran.
- El uso de la técnica creativa de *brainstorming* sirvió para la elaboración del producto y los contenidos, resultando en un juego de mesa útil que cumple con los objetivos para los que fue creado.
- El uso de la matriz de descubrimiento contribuyó en lograr un equilibrio entre contenidos lúdicos y de conocimientos específicos, los participantes aprendieron y se divirtieron al mismo tiempo.

Con base en los resultados de esta investigación e puede concluir que ESPABILA favorece la integración de inmigrantes y que las hipótesis de esta investigación fueron comprobadas.

1.1. ABSTRACT

The effectiveness of games and creativity for the social integration of immigrants

Keywords:

Game, Creativity, Social Integration, Immigrant

The positive effects of games are not exclusive of children; despite they are often related to children's activities. Wenner Moyer (2014) states that adults who do not play are unhappy and tired without understanding why, and suggests that playing promotes neuronal development in areas of the brain associated with emotional reactions and social learning; therefore, if playing has such positive effects, why it is common to hear that there is no time to play?

Games are part of human behaviour; children and adults have always played. Life today is more complex than in the past, there is a natural tendency of improving social and economic conditions; if these conditions are not met in the country where a person is born the search for this goal is extended to other countries. In the last two centuries, factors such as access to transportation and communication have improved significantly, promoting an increase of migratory flows.

Despite that migration is an old social phenomenon; its analysis is relatively new. There are barriers to residents from other countries living in Spain: access to employment and training, complex administrative processes, lack of knowledge of their rights and duties, job discrimination, language, issues in the insertion of women in the labour market, widespread ignorance of the reality of immigration by the society, amongst many others.

This research uses creativity, defined as a process that makes someone aware of the perception of problems, deficiencies or gaps of knowledge leading to identify problems, seeking solutions, developing, approving, and testing hypotheses (Torrance, 1965); to develop a board game called ESPABILA with the objective of:

- Provide a communication alternative for foreign residents living in Spain to learn about rights, obligations and general culture of Spain, in order to facilitate their integration in the society.

The hypotheses of this research are:

Main Hypothesis

HP) Playing in socio-cultural context benefits the integration of the Spanish-speaking immigrants into the Spanish society.

Secondary Hypotheses

HS1) The interaction of the participants of the board game ESPABILA enhances the social integration of the immigrants in Spain, showing that preconceived legal, social, artistic and cultural knowledge are not essential to achieve such integration.

HS2) The board game ESPABILA elaborated based on the creative techniques: ideogram, brainstorming, discovery matrix and check list is adequate for the enjoyment and learning of relevant aspects of the Spanish society of the participants which facilitates their social integration.

The methodology used to validate the hypotheses was focus group, conducting interviews, and practical experimentation with study groups using the Interaction Process Analysis (IPA) of Bales (1960). To perform the experimentation, the board game ESPABILA was developed applying 4 creative techniques: ideogram, brainstorming, discovery matrix, and checklist.

The most relevant results and conclusions of the *focus group* are:

- ESPABILA is an effective tool to test the hypotheses.
- The behaviour of participants in a game generates cohesion among participants as they pursue a common goal.
- The game is an integration mechanism; it can be extrapolated to other people around the world.
- ESPABILA is a valuable tool of integration of immigrants, as did other games implemented in earlier times.
- ESPABILA could interest Spanish people to foster knowledge and to learn more about their own culture by reconstructing and remembering experiences, thereby living the game.

The most significant findings and conclusions of the IPA of Bales are:

- The participants presented positive socio-emotional reactions, were supportive, provided assistance to others, and appreciated the participation of others.
- Participating in the game ESPABILA led immigrants to release stress. They showed a high degree of satisfaction expressed with smiles and jokes. Only very few participants "mentally abandoned" the game.
- ESPABILA enhanced the acceptance of others and group cooperation. The expression of feelings and opinions was stimulated during the game.
- The participants put in action creative processes while playing. They raised innovative solutions to given situations in the game; and proposed new interpretations of predetermined concepts.
- ESPABILA enhanced the integration of the participants, who identified themselves with situations arising from the game and put them in relation with their own experiences.
- The dynamics of ESPABILA promoted flexibility; participants took their role in the game and with the group serious; showed a lot of interest, and adjusted their priorities in accordance to the proposed dynamic.

The interviews provided the following main results and conclusions:

- 94% of participants (all immigrants) responded that they would play ESPABILA once more, that proves that a tool, in this case ESPABILA, that links individual internal factors with external factors there is motivation of the participants to integrate into the Spanish society.
- The fact that 94% would be willing to play the game more times represents a high level of willingness to integrate.
- 88% of participants answered affirmatively to the question of whether ESPABILA contributes to their integration in Spain, which reinforces the hypothesis that the board game is effective to promote the social integration of immigrants.

The creative process used in developing the board game ESPABILA shows the most relevant results and conclusions:

- The creative process of the board game ESPABILA had different positive effects since the elements of the game were suitable for participants to learn and have fun at the same time.
- The use of creative brainstorming technique was used for the preparation of the content and of the physical product, resulting in a board game adequate to fulfil the objectives for which it was created.
- The use of the discovery matrix helped to achieve a balance between fun and knowledge, i.e. content: participants learn while they have fun.

Based on the results of this study we conclude that ESPABILA enhances the integration of immigrants and that the research hypotheses were validated.

2. INTRODUCCIÓN

Jugar se asocia como un factor positivo en el crecimiento de los niños, en concreto, beneficia al cerebro en etapa de desarrollo; sin embargo, los efectos positivos de jugar no son exclusivos de los infantes. Wenner Moyer (2014) afirma que los adultos que no juegan son infelices y están cansados sin entender por qué, y sugiere que jugar promueve el desarrollo neuronal en áreas del cerebro asociadas con reacciones emocionales y el aprendizaje social; lamentablemente, es común escuchar en adultos que no tienen tiempo para jugar, o que no les motiva jugar.

El juego forma parte del comportamiento humano y ha estado presente a lo largo de la historia como elemento cultural. Los niños y adultos de todas las épocas han jugado. Desde el punto de vista antropológico, el juego posee connotaciones diferentes según el contexto cultural. Históricamente, las aplicaciones del juego han sido diversas, desde el entrenamiento de habilidades para la supervivencia, la expresión de espiritualidad como el «juego de pelota» de la cultura maya en Centroamérica, hasta fines terapéuticos, diversión y entretenimiento, entre otras.

Actualmente la vida es más compleja que en el pasado, existe una tendencia natural a mejorar nuestras condiciones sociales y económicas; si estas condiciones no son satisfechas en nuestro país de origen, la búsqueda se amplía a otros países. La Antigua Grecia subsistía en gran medida debido a la organización de flujos migratorios para establecer sus colonias y así extender su red comercial. En la Edad Media hubo movimientos migratorios masivos. En el siglo XV, como consecuencia del descubrimiento de América, millones de personas se desplazaron entre ambos continentes. Durante la Revolución Industrial en el siglo XIX, los flujos migratorios aumentaron debido a la necesidad de obtener materias primas. En los últimos dos siglos, tanto el transporte como la comunicación se mejoraron notoriamente, favoreciendo aún más los flujos migratorios.

A pesar de lo antiguo que son las migraciones como fenómeno social, su análisis es nuevo. En el caso específico de España, los flujos migratorios han cambiado de dirección durante el paso del tiempo en 360 grados: emigración, recepción de inmigrantes, y nuevamente emigración. Este cambio migratorio es de tal importancia y ha tenido lugar tan rápidamente

que ni las administraciones públicas ni la sociedad en general han tenido tiempo de asimilar e integrar dicho cambio (Benito, 2010).

Es necesario señalar que existen barreras para los residentes procedentes de otros países que viven en España; entre otras: acceso a los servicios de empleo y formación, dificultades administrativas, desconocimiento de los derechos y deberes laborales, reconocimiento de las cualificaciones escolares, discriminación laboral, idioma, dificultad de la inserción digna de las mujeres, unido al desconocimiento generalizado de la realidad migratoria por la sociedad Española, entre muchas otras.

Por un lado sabemos que el juego conlleva efectos positivos en el desarrollo de las personas, independientemente de la edad, reconocemos que el ser humano ha buscado mejorar sus condiciones de vida a lo largo de la historia y es evidente que la motivación, entendida como el deseo de jugar, es más natural y socialmente más aceptable para los niños que para los adultos.

Esta investigación hace uso de la creatividad, definida como un proceso que hace consciente la percepción de problemas, deficiencias o lagunas en los conocimientos y lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, formular, aprobar, y comprobar hipótesis (Torrance, 1965); para la elaboración de un juego de mesa, con el fin de comprobar que a través de la interacción de los participantes de un grupo de juego se favorece la integración de los residentes en España de diferentes nacionalidades; ya que los jugadores se enfrentan a situaciones que demandan capacidad de aprendizaje constante mediante la simulación de quehaceres o deberes de la vida cotidiana.

3. JUSTIFICACIÓN

El crecimiento del número de extranjeros que viven en España se ha producido muy rápido, el impacto de dicho fenómeno migratorio ha dado lugar a la necesidad de adaptación de la sociedad y sus instituciones. Es imperativo encontrar medios de integración social eficientes que consideren las relaciones de las variables socioculturales que implica este proceso migratorio.

El estudio de políticas relevantes de integración de los inmigrantes en España, así como las teorías acerca de los juegos y el proceso creativo (como marco referencial) servirán para determinar el grado de eficiencia de una herramienta lúdica. El juego de mesa llamado ESPABILA tiene el objetivo de favorecer la integración de los extranjeros (inmigrantes) que actualmente viven en España.

La investigación se divide en cuatro temas principales que a su vez se desglosan en diversos apartados: teorías de la inmigración, teorías de la integración, teorías del Juego y teorías de la creatividad.

Posteriormente se lleva a cabo una experimentación para ver la respuesta de interacción e integración de los inmigrantes del juego de mesa ESPABILA que se describirá más adelante.

3.1 OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio de esta investigación es la integración social de los inmigrantes en España a través del estudio y valoración de las relaciones socio-emotivas, de involucramiento, de adaptación y la generación de procesos de integración de inmigrantes hispanoparlantes que viven en España, mediante aportaciones recabadas de expertos en el tema (*focus group*) y con la experimentación de un juego de mesa llamado ESPABILA.

3.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué relación existe entre la motivación por aprender y el jugar?
- ¿Qué técnicas creativas contribuyen a equilibrar el aprendizaje, la cooperación entre los participantes y el esparcimiento en la elaboración de un juego de mesa?
- ¿Se facilita la integración de inmigrantes al jugar un juego de mesa?
- ¿Están interesados los inmigrantes en jugar un juego de mesa que facilite su integración a la sociedad española?
- ¿Es necesario tener conocimientos de la cultura española para que los inmigrantes se integren en la sociedad española?
- ¿Qué reacciones socio-emotivas se generan al jugar un juego de mesa orientado a facilitar la integración en la sociedad española?

3.3 HIPÓTESIS

Hipótesis Principal

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

Hipótesis Secundarias

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Tomando como punto de partida, un entorno cambiante que enmarca España en ámbitos económicos y migratorios, entre otros; es relevante reconocer la necesidad de crear herramientas que favorezcan la integración de los inmigrantes a la sociedad española. En esta tesis se propone una herramienta lúdica con la cual los inmigrantes de habla hispana que viven en España aprendan acerca de la sociedad en que están inmersos y que al mismo tiempo lo hagan de una forma divertida. Se han seleccionado propuestas existentes de este tipo que a continuación se presentan.

4.1. VIDEOJUEGOS E INMIGRACIÓN

Se seleccionaron 7 videojuegos cuya temática gira en torno a la problemática que representa la inmigración en la actualidad: *Turista Fronterizo*, *Parole*, *Bordergames*, *Scape from Woomera*, *Undersiege*, *Crosser* y *La Migra*. El análisis de estos hará posible determinar cuáles son las características que tienen en común y sentar un precedente de estudio acerca de cómo esta problemática ha sido abordada desde el punto de vista lúdico.

Las siguientes son las características temáticas más relevantes de los juegos contemplados para este estudio:

- **Turista Fronterizo:** Este juego se desarrolla en la frontera de México y Estados Unidos de Norteamérica, y se presenta como un viaje virtual entre la frontera de San Diego. CA. y Tijuana. México. Se puede seleccionar entre 4 roles para jugar (dos mexicanos y dos estadounidenses), sin duda, uno de los personajes más interesantes es una estadounidense activista cuyo papel en el juego es ayudar a los indocumentados y denunciar los atropellos que se cometen en su contra.

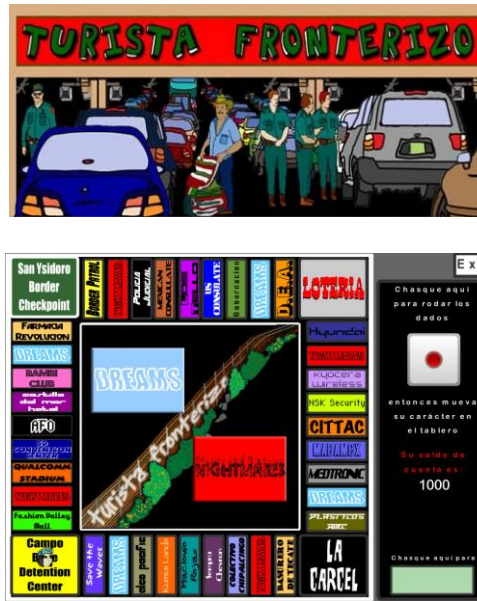


Figura 1. Turista fronterizo

Domínguez, R., & Fuscó, C. (2005). Aula intercultural.

Recuperado de Febrero 21, 2015, Aula intercultural web: www.aulaintercultural.org

- **Parole:** El nombre de esta simulación de juego *on-line* significa admisión condicional o libertad bajo palabra. Es una especie de parchís con las coordenadas cartográficas norte-sur de Europa invertidas y donde cada tirada de dados va revelando datos sobre la condición de diversos sectores de inmigrantes en países europeos.
- **Bordergames:** Aborda la problemática a la que se enfrentan los inmigrantes que viven en barrios de las grandes ciudades, siendo protagonistas del juego los jóvenes y adolescentes.



Figura 2. Boarder Games Lavapiés

Sindominio.net. (n.d.). Sindominio.net. Recuperado de 03 15, 2015, www.sindominio.net/fiabrera/bordergames/

- **Escape from Woomera:** El jugador asume el rol de un refugiado que intenta escapar de un penal australiano ubicado en el desierto que estaba destinado a encarcelar a los refugiados que pedían asilo. A lo largo del juego se van consumiendo, a medida que avanza el tiempo, las *barras indicadoras de esperanza*. Si estas se agotan, el jugador debe suicidarse. Por otro lado, si consigue escapar, es denunciado y vuelto a poner en prisión.
- **Undersiege:** Se centra en la vida de una familia Palestina durante el periodo de 1999 a 2002. Presenta con crudeza las situaciones que viven en escenarios reales, tales como rescatar heridos en medio de un tiroteo o intentar huir de un campo de refugiados.



Figura 3. *Undersiege*

Playstation. (2011). Undersiegegame. Recuperado de Febrero 25, 2015, Undersiegegame web: www.undersiegegame.com/media.php?area=screenshots

- **Crosser:** El objetivo es cruzar la frontera mexicana a través del río para llegar a Estados Unidos de Norteamérica y obtener una visa. Hay que superar obstáculos tales como animales muertos, helicópteros y automóviles
- **La Migra:** En este juego, el rol que asume el jugador es el de un agente de inmigración estadounidense que obtiene puntos impidiendo la entrada de ilegales.

A diferencia de los videojuegos tradicionales, en los que suele haber una falsa sensación de control, en los videojuegos estudiados impera un sentimiento de impotencia. Este tipo de juegos permite la sensibilización del jugador al presentarle hechos que forman parte de la vida cotidiana de miles de personas. Asimismo, actúan como un medio de denuncia social, política y cultural.

4.2. «DIVERSIDADES», EL JUEGO DE LA CREATIVIDAD

Diversidades es un juego educativo orientado a sensibilizar a los jóvenes sobre la diversidad de expresiones culturales, potenciar la creatividad, comprender la importancia y la utilidad de las políticas culturales y promover la solidaridad y la cooperación (UNESCO, *Diversidades el juego de la creatividad*, 2015).

El juego favorece la integración solidaria de los participantes, mediante el hacer. Diversidades es un juego disponible en tres formatos: papel, CD y online, dirigido a jóvenes de 12 a 16 años, que trata de forma amena y objetiva la diversidad de las expresiones culturales, valores y principios de la Convención¹ de la UNESCO. Su objetivo es que los jóvenes comprendan la diversidad de las expresiones culturales como una causa que les concierne personalmente.



Figura 4. Diversidades, el juego de la creatividad
UNESCO. (2015, Marzo 1). Diversidades el juego de la creatividad.
Recuperado de Diversidades web page: www.diversidades.net

¹ Los Estados miembros de la UNESCO adoptaron en 2005 la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. Este tratado internacional con fuerza vinculante tiene por objetivo reforzar los cuatro eslabones inseparables de una misma cadena: la creación, la producción, la distribución/diseminación y el acceso/participación de las expresiones contenidas en las actividades, los bienes y los servicios culturales (www.diversidades.net).

Diversidades persigue como actividad final proponer un proyecto cultural a partir del trabajo en grupo, teniendo en cuenta los contenidos desarrollados durante la actividad. El juego parte de la idea de que en la cultura están todas aquellas ideas creativas capaces de ser transformadas en proyectos y propuestas culturales.

El juego aborda la interrelación entre cuatro temas fundamentales (UNESCO, Diversidades el juego de la creatividad, 2015):

- La diversidad cultural: Una gran práctica de actividades y hábitos forman la cultura individual y colectiva, la diversidad de interrelaciones entre grupos e individuos es útil, interesante y necesaria.
- La creatividad y las expresiones culturales: La creatividad individual y colectiva es un motor de desarrollo, la creatividad es inherente a todo el ser humano y puede ser dirigida hacia la innovación.
- Las políticas culturales: Las políticas culturales participativas protegen e incentivan la diversidad de las expresiones culturales, es esencial promover los sectores culturales diversos y dinámicos.
- La solidaridad y la cooperación cultural: La solidaridad y la cooperación cultural deben garantizar una igualdad de oportunidades para todos los países y comunidades.

En la definición y posible realización del proyecto deben de participar todos los integrantes del grupo, aportando sus capacidades creativas, su conocimiento, su *background* cultural. Los resultados de los proyectos son interesantes y divertidos. Y, lo más importante, mediante el juego se estimula la creatividad de los participantes y los entusiasma para pensar en nuevas ideas creativas, solidarias e integradoras.



Figura 5. Trabajar la creatividad y las expresiones culturales
UNESCO. (2015, Marzo 1). Diversidades el juego de la creatividad.
Recuperado de Diversidades web page: www.diversidades.net

4.3. «ENTRE AQUÍ Y ALLÁ», EL JUEGO DE LA MIGRACIÓN

Es un juego didáctico creado en la Universidad de Costa Rica que trata sobre el tema de la migración, que permite ver el fenómeno migratorio desde otra perspectiva, entendiendo que la migración no solo pasa por la decisión individual sino por condiciones estructurales globales. El juego permite colocar el tema de la migración en la vivencia de la comunidad (Universidad de Costa Rica, 2011).



Figura 6. «Entre aquí y allá» el juego de la migración
Universidad de Costa Rica. (2011). Youtube. Recuperado de Youtube web site:
<https://www.youtube.com/watch?v=k7HI6MO9uyM>

Los beneficios del juego son:

- La población percibe la migración de otra manera, es decir, sin prejuicios.
- Favorece que se hable abiertamente de la migración y se descubra que hay redes de apoyo a nivel comunitario que ayudan tanto a los que emigran como a los que se quedan en el país. Los participantes expresan sus sentimientos que la emigración de sus familiares genera.
- Los participantes aprenden que la migración no se produce siempre por decisión individual sino que la decisión de emigrar también está afectada por condiciones estructurales de la sociedad, por ejemplo, por falta de empleo en su ciudad.



Figura 7. Aprender jugando con «Entre aquí y allá»
Universidad de Costa Rica. (2011). Youtube. Recuperado de Youtube web site:
<https://www.youtube.com/watch?v=k7HI6MO9uyM>

CONCLUSIONES DE ESTE CAPÍTULO

Los videojuegos sobre fronteras e inmigración presentados en este apartado hablan sobre situaciones que acontecen a personas en el mundo actual. Promueven un aprendizaje que busca ir más allá del contexto lúdico y de competencia como la mayor parte de los videojuegos; el propósito de ellos es hacer que el jugador reflexione desde un punto de vista de inmigración. Por este motivo, se observó que tanto los gráficos como el nivel de complejidad del juego tienen menos importancia que la propuesta temática.

Por otro lado, el juego “Diversidades” propone que mediante el conocimiento de las distintas culturas se promueva la aceptación de los diferentes colectivos.

Por último, «Entre aquí y allá» es un juego que tiene como objetivo educar a los jugadores comprender el fenómeno migratorio que experimenta de manera personal.

El estudio de estos juegos ha permitido identificar elementos clave para la elaboración de un juego de mesa destinado a promover la integración social de los inmigrantes de habla hispana que viven en España. Los principales elementos clave para este estudio se pueden resumir en:

- Participación grupal
- Equilibrio entre entretenimiento y aprendizaje
- Recreación de la experiencia que vive un inmigrante
- Transmisión de conocimientos
- Selección de un formato de juego adecuado
- Expresión gráfica y contenidos lúdicos
- Dinámica de juego ágil y sencilla

5. OBJETIVOS

Los objetivos de esta investigación son:

- Estudiar las relaciones entre juego, integración social y creatividad para determinar criterios específicos que evalúen la interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA.
- Aplicar las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* para elaborar el juego de mesa ESPABILA.
- Analizar y confrontar los diversos puntos de vista acerca de inmigración, integración social, juego y creatividad aportados por expertos a través de una dinámica de grupo para validar la contribución del juego de mesa ESPABILA como herramienta de integración social.

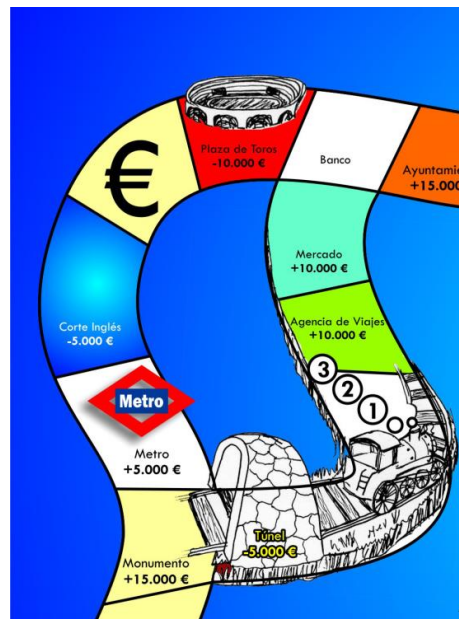


Figura 8. Ilustración del juego de mesa ESPABILA
Elaboración propia.

6. METODOLOGÍA

En este capítulo se expone la metodología utilizada para efectos de comprobar las hipótesis de investigación. En primer término se justifica la realización del *focus group*, así como la metodología empleada en el análisis de la experimentación de los grupos de estudio.

6.1. METODOLOGÍA DEL *FOCUS GROUP*

Para este estudio se ha optado por realizar una sesión de *focus group*, ya que esta herramienta de investigación permite, por un lado, identificar los componentes que integran el juego y su relación con los conceptos centrales de esta investigación: inmigración, integración social, juego y creatividad como factores y, por otro, la contribución del juego como un factor de integración.

Se ha seleccionado el *focus group* y no el grupo de discusión por ser una técnica que busca la obtención de un conocimiento consensuado sobre una temática focalizada, lo que permite ahondar en el tema desde las perspectivas de los integrantes del grupo como conocedores de dicha temática para corroborar la estrategia de investigación, recabar conceptos aportados por un grupo de expertos y contrastar dichos conocimientos acerca del tema con los previamente concebidos en este estudio.

Además, mediante el *focus group* se busca propiciar el diálogo abierto en el que cada participante pueda comentar, preguntar y responder a los comentarios de los demás, incluyendo a los del facilitador (Mora Vanegas, 2008).

SELECCIÓN DE PARTICIPANTES PARA EL *FOCUS GROUP*

Con el fin de evitar que la sesión de grupo se convirtiera en una suma de entrevistas individuales, se seleccionó a los participantes de acuerdo a los temas centrales de estudio, prestando especial atención a fuesen personas expertas en la temática objeto del grupo (juego, creatividad o inmigración) y que tuvieran diferentes perspectivas. Debido a esto, seleccionamos hombres y mujeres con experiencias profesionales distintas y de diferentes nacionalidades.

Es oportuno mencionar que en todo lo referente al *focus group* se emplean palabras clave para referirse a los participantes, con el fin de conservar el anonimato de los mismos, por lo que en lo sucesivo se les denota con las siguientes palabras: Catedrático, Periodista, Educadora, Profesora, Contable, Economista y Moderador.

La tabla presentada a continuación muestra los perfiles de los participantes en el *focus group*.

Tabla 1. Perfil de los participantes del *focus group*

Elaboración propia.

Clave	Identificación	Profesión	Relación con el tema de Tesis	País de Nacionalidad
A	CATEDRADICO	Catedrático de la Facultad de Comunicación (Universidad Complutense).	Director del Master en Técnicas de Comunicación y Servicios Sociales, Dirección de varias investigaciones doctorales acerca de comunicación, inmigración, creatividad, entre otros. Amplio conocimiento sobre Organizaciones sin ánimo de lucro y proyectos para integrar colectivos desfavorecidos por medio de las TICs.	España
B	PERIODISTA	Periodista, trabaja como guionista para la Asociación de Televisión Educativa Iberoamericana con sede en Madrid (ATEI)	Medios y Estrategias de Comunicación de programas educativos dirigidos a televidentes en Iberoamérica.	Brasil
C	EDUCADORA	Coordinadora de actividades infantiles del MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil).	Aplicación de la Creatividad en la enseñanza a través de juegos.	España
D	PROFESORA	Profesora Asociada de la Universidad Complutense de la Facultad de Educación.	Amplio conocimiento acerca de la “Teoría del Juego” y su aplicación en la educación a través del arte. Siendo esto el tema de su tesis doctoral.	España
E	CONTABLE	Licenciada en Ciencias Económicas, Jefe de Administración de IMU Servicios Integrales- empresa prestadora de servicios a Organismos Estatales.	Integrada al mercado laboral español, habiendo vivido 30 años en su país de origen y emigrado hace 2 años a España en busca de logros personales y profesionales.	Doble nacionalidad: Mexicana/Española
F	ECONOMISTA	Economista. Representante del comité de integración de la Asociación Hispano-Ecuatoriana RUMIÑAHUI en Madrid	Más de 10 años trabajando en la creación y puesta en marcha de proyectos dirigidos a la integración de inmigrantes de Ecuador, en España lleva viviendo 7 años.	Ecuador
M	MODERADOR	Consultor de Negocios y evaluador de proyectos sociales para ED&FMan Ltda Empresa de exportación/importación de materias primas con sede en Londres y filiales en más de 30 países en vías de desarrollo.	Experiencia como consultor y evaluador de proyectos en Latinoamérica, África y Europa. Estudiante del Doctorado de Creatividad Aplicada.	México

6.2. METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS EXPERIMENTAL

Para realizar el análisis del experimento ESPABILA se eligieron dos metodologías: para efectos de medir la interacción de los participantes en el grupo se eligió el análisis del proceso de interacción de Bales; y para analizar las aportaciones en cuanto a conocimientos de la sociedad española se realizó una entrevista a los participantes al final de cada experimento.

6.2.1. ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DE BALES

El Análisis del Proceso de Interacción o *Interaction Process Analysis (IPA)* de Bales es una técnica cualitativa de observación sistemática y natural de grupos pequeños. Al IPA le interesa más la interacción de los individuos dentro del grupo más que el contenido de la discusión. El IPA se da bajo los supuestos de que un grupo se reúne con un objetivo común y que el contacto interpersonal favorece relaciones sociales y emocionales (Bales, 1960).

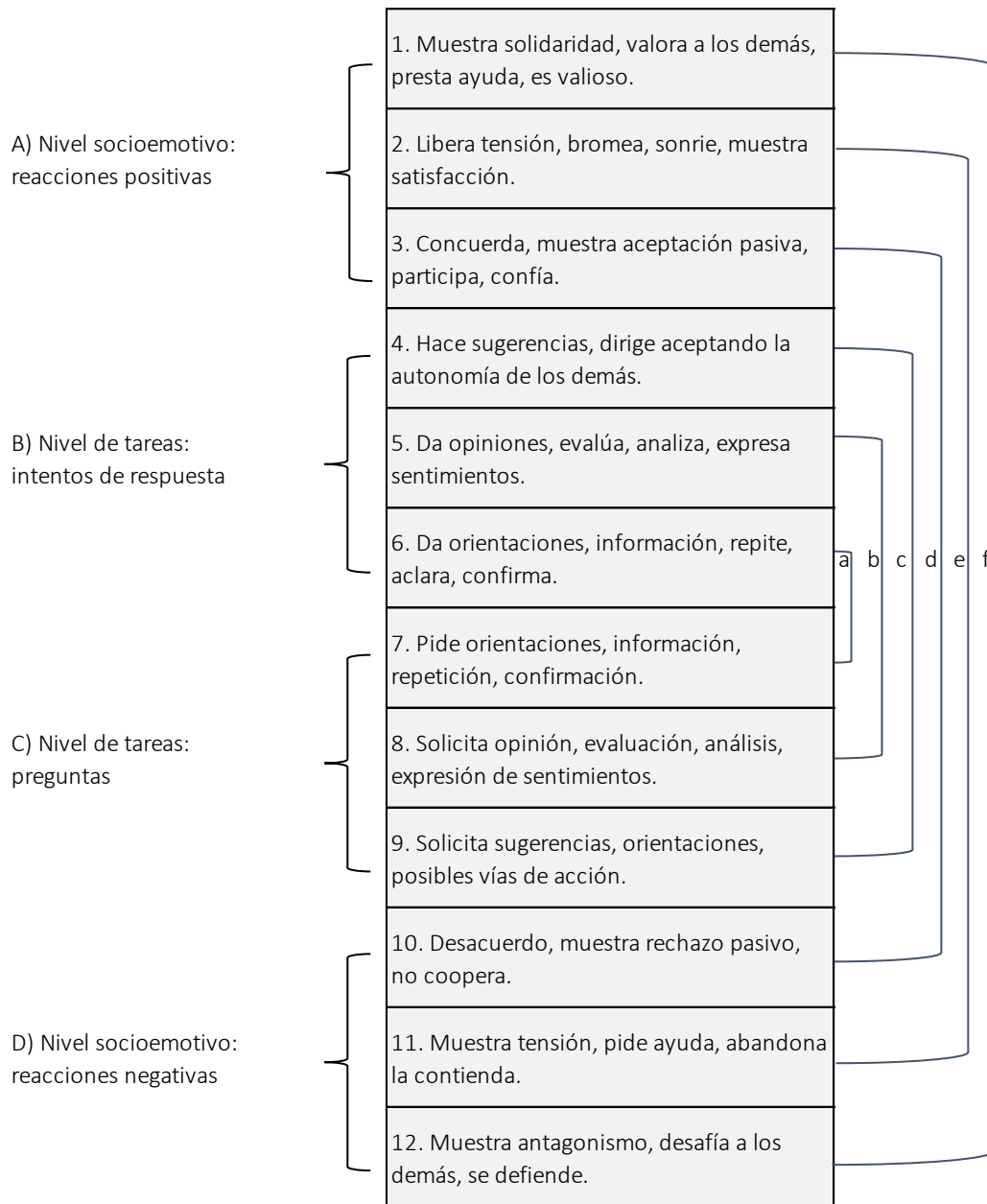
Su objetivo es obtener una clasificación normativa del proceso de interacción grupal mediante la observación de sus relaciones en diversos tipos de situaciones. El principio básico es que la interacción de los individuos en el grupo que pretender resolver un problema propicia patrones similares de conducta.

La aplicación del IPA se centra en la observación y anotación sistemática de los procesos de interacción, para lo cual se establecen 12 categorías de observación. De acuerdo al peso dado a las distintas categorías comunicativas, se evidencian problemas funcionales: de orientación, evaluación, control, decisión, tensión e integración (Corral, Lucas, González, & Seara, 2009).

El Análisis del Proceso de Interacción se explica mediante el siguiente diagrama. En ella se pueden observar las 12 categorías de la comunicación, a las que se llamarán «Categorías de observación» o «Categorías observacionales».

Tabla 2. Diagrama del IPA de Bales

Elaboración propia a partir de Bales, R. (1960).
Interaction process analysis. Chicago: Chicago University press.



Donde:

- a. Problemas de orientación
- b. Problemas de evaluación
- c. Problemas de control
- d. Problemas de decisión
- e. Problemas de tensión
- f. Problemas de integración

En primer lugar, se encuentra el nivel socio emotivo o afectivo, el cual representa lo que sienten los miembros del grupo, son los fenómenos que se sitúan a nivel de lo vivido por el grupo así que los hechos observables no se limitan al contenido verbal sino más bien a factores

como el tono de voz, la postura, la mirada, la intención, etc. (Corral et al. 2009). Aquí distinguimos dos niveles socio emotivo (A y D) que se **contraponen**, uno se refiere a reacciones positivas (A) y el otro a reacciones negativas (D). De ahí que las primeras 3 categorías de la comunicación responden a un nivel socio emotivo con reacciones positivas, y las categorías 10 a 12 responden a un nivel socio emotivo con reacciones negativas

En segundo lugar, el nivel de tarea o intelectual se aprecia fácilmente ya que es el nivel del trabajo, de las ideas, los objetivos, de la organización del grupo; es el contenido verbal expresado (Corral et al., 2009). Asimismo, hay dos niveles de tareas (B y C) que también se **contraponen**: uno hace referencia a intentos de respuesta (B) y el otro a preguntas (C). Por lo que las categorías de comunicación 4 a 6 corresponden a los niveles de tareas de intentos de respuesta y las categorías de comunicación 7 a 9 pertenecen a los niveles de tarea de preguntas.

Por otro lado, señalar que en las categorías de observación 6 y 7 es donde se pueden presentar problemas de orientación (a). En las categorías 5 y 8 los problemas de evaluación (b); en las categorías 4 y 9 los problemas de control (c); en las categorías 3 y 10 los problemas de decisión (d); en las categorías 2 y 11 los problemas de tensión (e); y finalmente en las categorías 1 y 12 los problemas de integración (f).

Para efectos de medir la suficiencia de cada categoría de observación, a cada una se le asignará un valor del 1 al 5 de acuerdo a las observaciones por jugador. Se hará el análisis IPA a 4 Grupos de Estudio para posteriormente ser comparados con las siguientes métricas:

- Nada – por ejemplo: no muestra solidaridad.
- Poco – por ejemplo: muestra poca solidaridad.
- Suficiente – por ejemplo: muestra suficiente solidaridad.
- Bastante – por ejemplo: muestra bastante solidaridad.
- Mucho – por ejemplo: muestra mucha solidaridad.

El IPA se estructurará en forma de una tabla para facilitar su observación y análisis como sigue:

Tabla 3. Tabla de Análisis del Proceso de Interacción

Elaboración propia a partir de Bales, R. (1960).
Interaction Process Analysis. Chicago: Chicago University press.

		1 Participante	2 Participante	3 Participante	4 Participante	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	1. Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso.						a b c d e f
	2. Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción.						
	3. Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía.						
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	4. Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás.						
	5. Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos.						
	6. Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma.						
C) Nivel de tareas: preguntas	7. Pide orientaciones, información, repetición, confirmación.						
	8. Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos.						
	9. Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción.						
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10. Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera.						
	11. Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda.						
	12. Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende.						

Donde:

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| a. Problemas de orientación | 1 Nada |
| b. Problemas de evaluación | 2 Poco |
| c. Problemas de control | 3 Suficiente |
| d. Problemas de decisión | 4 Bastante |
| e. Problemas de tensión | 5 Mucho |
| f. Problemas de integración | |

Además de las 12 categorías de observación propuestas por Bales (1960), se agregaron seis categorías que también se medirán empleando la escala de evaluación del 1 al 5 para analizar la eficacia de la integración de los grupos de juego. Estas categorías son:

Tabla 4. Categorías agregadas al Análisis del Proceso de Interacción de Bales

Elaboración propia a partir de Bales, R. (1960).

Interaction Process Analysis. Chicago: Chicago University press.

E) Nivel creativo, reacciones positivas	13. Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados						d
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14. Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas						d
G) Nivel de involucramiento positivo	15. Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia						f
H) Nivel de involucramiento negativo	16. Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales						f
I) Nivel de adaptación positivo	17. Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto						e
J) Nivel de adaptación negativo	18. Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes						e

Donde:

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| a. Problemas de orientación | |
| b. Problemas de evaluación | 1 Nada |
| c. Problemas de control | 2 Poco |
| d. Problemas de decisión | 3 Suficiente |
| e. Problemas de tensión | 4 Bastante |
| f. Problemas de integración | 5 Mucho |

- **Nivel Creativo:** Se quiere medir si el juego propicia la creatividad de los participantes. A nivel **positivo**, observar si el participante plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados o si por el contrario, a nivel **negativo**, se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas.

- **Nivel de Involucramiento:** Se quiere medir si el juego favorece la integración de los jugadores en el grupo de estudio para que, extrapolándolo a la vida cotidiana, se concluya si el juego favorece o no a la integración de los inmigrantes en la sociedad española. En este sentido, el involucramiento **positivo** en el grupo de juego se da si el participante se identifica con situaciones del juego, cuenta una vivencia propia o una experiencia personal. Por el contrario, en el nivel **negativo** no se involucra si se siente amenazado ante una situación u omite participar en temas personales.
- **Nivel de Adaptación:** Se quiere medir si el juego en un nivel **positivo**, estimula la flexibilidad, es decir, si el participante asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto o por el contrario, en el nivel **negativo**, muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes.

Una vez integradas las nuevas categorías, se determina también el promedio de cada una, por lo que la tabla queda de la siguiente manera:

Tabla 5. Tabla final para el Análisis del Proceso de Interacción
Elaboración propia a partir de Bales, R. (1960). Interaction process analysis. Chicago: Chicago University press.

		1 Participante	2 Participante	3 Participante	4 Participante	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	1. Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso.						a b c d e f
	2. Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción.						
	3. Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía.						
	4. Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás.						
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	5. Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos.						a b c d e f
	6. Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma.						
	7. Pide orientaciones, información, repetición, confirmación.						
C) Nivel de tareas: preguntas	8. Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos.						a b c d e f
	9. Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción.						
	10. Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera.						
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	11. Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda.						a b c d e f
	12. Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende.						
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13. Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados						d
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14. Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas						d
G) Nivel de involucramiento positivo	15. Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia						f
H) Nivel de involucramiento negativo	16. Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales						f
I) Nivel de adaptación positivo	17. Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto						e
J) Nivel de adaptación negativo	18. Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes						e

Donde:

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| a. Problemas de orientación | 1 Nada |
| b. Problemas de evaluación | 2 Poco |
| c. Problemas de control | 3 Suficiente |
| d. Problemas de decisión | 4 Bastante |
| e. Problemas de tensión | 5 Mucho |
| f. Problemas de integración | |

Para homogenizar la importancia relativa de las nuevas Categorías de Observación (niveles E a J) con respecto a las Categorías de Observación de Bales (niveles A a D), **la métrica de la observación** fue extrapolada a 3. La siguiente tabla muestra las métricas usadas para el análisis final tomando en cuenta la extrapolación:

Tabla 6. Homogeneización en las métricas de observación
Elaboración propia.

Niveles A-D	Métrica	Niveles E-J
1	Nada	3
2	Poco	6
3	Suficiente	9
4	Bastante	12
5	Mucho	15

En la tabla anterior se puede observar que la relación aritmética de los niveles E, F, G, H, I, y J con respecto a los niveles A, B, C, D es de 1:3 (uno E-J a tres A-D) ya que Bales (1960) considera tres categorías de observación para cada nivel; mientras que los nuevos niveles agregados para este estudio incluyen solo una categoría de observación por cada nivel. Una vez homogeneizadas las métricas, se elabora el análisis de los datos obtenidos.

6.2.2. ENTREVISTAS A LOS PARTICIPANTES DEL EXPERIMENTO

Con la finalidad de conocer la percepción de los participantes acerca de la mejora en su integración a la sociedad española por el hecho de haber jugado ESPABILA, así como para evaluar si los conocimientos transmitidos por el juego de mesa a través de preguntas son asimilados y en qué medida, al final de cada experimento se realizaron preguntas cerradas a los participantes para poder posteriormente analizar cuantitativamente dicha información.

a) Preguntas anónimas

Las siguientes preguntas fueron hechas de forma anónima, para obtener respuestas objetivas:

1. ¿Consideras que jugar ESPABILA contribuye a tu integración en España tomando en cuenta que procedes de un país extranjero? Respuesta: Si o No
2. Ahora que conoces el juego de mesa ESPABILA, ¿lo jugarías al menos una vez más? Respuesta: Si o No
3. Con base a tu experiencia con ESPABILA, ¿recomendarías el juego a otras personas? Respuesta: Si o No

b) Preguntas con identificación de participantes

Por otro lado, para medir cuantitativamente los conocimientos acerca de la sociedad española que obtuvieron los participantes como resultado de jugar ESPABILA, se les pidió que evaluaran en una escala de 1 a 3, donde 1 es Nada, 2, es Poco y 3 es Mucho, qué tanto aprendieron de cada categoría de conocimientos contenidos en ESPABILA. Esta evaluación no fue anónima, los participantes dieron a conocer su nombre.

Tabla 7. Categorías de conocimientos de ESPABILA
Elaboración propia

	Legislación y derechos humanos
	Arte y cultura
	Vida cotidiana y tradiciones
	Historia
	Geografía
	Deportes, ocio y entretenimiento

CONCLUSIONES DE ESTE CAPÍTULO

Como se describió en este capítulo, las tres metodologías seleccionadas: *focus group*, análisis IPA de Bales (1960) y las entrevistas a los participantes del experimento son adecuadas para validar las hipótesis planteadas en esta investigación.

Realizar una sesión de *focus group* ha sido esencial, ya que permitió identificar los componentes que integran el juego y su relación con los conceptos centrales de esta investigación: inmigración, integración social, juego y creatividad como factores que favorecen la integración social de los inmigrantes de habla hispana que viven en España.

Por otro lado, el análisis IPA de Bales (1960) ha permitido medir los resultados obtenidos de la experimentación planteada en esta tesis; es decir, se obtuvo una clasificación normativa del proceso de interacción grupal mediante la observación de las relaciones de los participantes al jugar ESPABILA. El principio básico que primó es que la interacción de los individuos en el grupo de juego propicia patrones similares de conducta.

Las entrevistas realizadas a los participantes del experimento: jugar ESPABILA aportan datos valiosos acerca de su experiencia como participantes en el juego que ayudan a validar las hipótesis de investigación.

7. MARCO TEÓRICO

¿Cómo se define un inmigrante?, ¿Qué quiere decir integración social en el contexto de la inmigración?, ¿Cómo son los juegos?, ¿Qué es la creatividad?, cuestiones claves para este estudio. A continuación se presentan algunas teorías relativas al objeto de investigación: inmigración, la integración social, la creatividad y el juego.

7.1. LA INMIGRACIÓN

Si preguntáramos al azar a las personas que mencionen rasgos que definan a un inmigrante, encontraremos las siguientes respuestas: persona que sale de su país; extranjero; persona que va a otro país a buscar trabajo; persona pobre; persona de diferente cultura; etc. Si analizamos esta caracterización del inmigrante, el resultado es que el término «inmigrante» puede ser complejo. Según Ruiz de Lobera (2004:12) «el inmigrante es un sujeto construido socialmente y fragmentado institucionalmente; de él se ocupa la ley de extranjería, pero también Asuntos Sociales y Trabajo (actualmente Ministerio de Empleo y Seguridad Social) como sujeto menesteroso, y las políticas culturales e interculturales por tratarse de un portador de nuevas culturas». De esta manera, el sujeto engloba varias categorías en vez de presentarse como un solo sujeto. Por otro lado, se confunden los términos inmigrante y extranjero.

La noción de migrar (inmigrar, emigrar) alude a un cambio de residencia: es un concepto demográfico y no refiere a otras consideraciones políticas, económicas o jurídicas. Extranjero es en cambio un término jurídico (Ruiz de Lobera, 2004). De acuerdo a la Ley Orgánica 4/2000, los extranjeros son los que carecen de nacionalidad española (Ministerio de la Presidencia, 2000).

El inmigrante es aquel que traslada su residencia de un lugar a otro por un motivo laboral, normalmente y que tiene intención de establecerse en el nuevo país, ya sea temporal o definitivamente. La decisión de migrar está relacionada con una mejora en las oportunidades laborales y, por lo tanto, en las condiciones económicas. Existe un variado abanico de circunstancias por las que una persona decide emigrar, como por ejemplo las malas condiciones sociales o laborales del propio país o la presencia de familiares en el país de destino, la distancia geográfica (cada vez menos relevante debido a la gran facilidad de

movilidad actual con la mejora de redes de carreteras, menor coste en los vuelos, etc.) así como atractivas prestaciones sociales prevalecientes en el país de destino.

De acuerdo a Javier Díez, en el concepto de extranjero el peso del término recae en el matiz jurídico-internacional y no en el económico-laboral. Desde el punto de vista de la sociedad que lo recibe, es una persona que también procede de otro país, no de otra región del país receptor, y por tanto también su estatus jurídico es diferente, pues no posee la nacionalidad de los nativos del país de recepción. Al igual que en el caso del llamado inmigrante, hay traslado o desplazamiento, pero no es necesario que exista un deseo o intención de permanencia ni una motivación económica; un turista es por ejemplo considerado un extranjero, no un inmigrante (Diez Morras, 2010).

Los datos acerca de inmigrantes y extranjeros en España se encuentran en diferentes fuentes estadísticas. Los datos de inmigración están en los registros municipales, en los padrones que elaboran los ayuntamientos. Así, los inmigrantes son los nuevos inscritos en el padrón en un año concreto. Los datos sobre extranjeros se derivan de los permisos de residencia y trabajo solicitados, responsabilidad del Ministerio del Interior.

De esta manera, una persona puede ser residente desde el punto de vista del padrón debido a que se ha inscrito al registro de su municipio pero no ser residente para el Ministerio del Interior porque no tiene permiso de trabajo o residencia.

A continuación se presentan teorías de inmigración relevantes a esta investigación.

TEORÍA LIBERAL DE LA INMIGRACIÓN

Los problemas que plantea la libertad de movimiento de las personas para inmigrar o emigrar pueden generar confusión entre los teóricos liberales y los amantes de la libertad. La doctrina liberal en principio se inclina por el libre movimiento migratorio de los seres humanos sin aparente reserva. Esto basado en el reconocimiento de las fronteras como coacción institucional por parte de los gobiernos que imposibilita el movimiento de las personas.

Asimismo, es importante reconocer que muchos controles fronterizos y leyes de inmigración surgen como resultado de la presión política de determinados grupos de interés que, como los sindicatos, tienen como principal objetivo el restringir la oferta de trabajo y por tanto elevar artificialmente los salarios. En la medida en que estas normas intervencionistas

sobre la emigración y la inmigración impidan o dificulten los acuerdos voluntarios que pudieran alcanzar las partes (por ejemplo, empleadores y empleados, nativos y extranjeros) no hay duda de que violan principios básicos que deben de considerarse esenciales para toda sociedad liberal (Huerta de Soto, 2002).

Además las políticas intervencionistas sobre inmigración inciden principalmente en los inmigrantes, ya que al menos el movimiento migratorio dentro de un país es respetado.

Por otro lado, además de las dificultades que los estados puedan poner a los inmigrantes, al mismo tiempo en ciertas ocasiones se pueden establecer acciones que imponen la integración de inmigrantes contra los deseos de la población receptora. Ejemplo de medidas de integración coactiva que pretende integrar a determinados núcleos de la población lo es las leyes antidiscriminación en Estados Unidos.

En el ámbito internacional, en ocasiones se abren las fronteras a los inmigrantes sin restricción aparente, pudiendo utilizar los bienes y servicios públicos de un país ocasionando costes a los nativos del país, que deben aceptar de manera forzosa la integración de los extranjeros posiblemente en contra de sus deseos o bajo condiciones que no estarían dispuestos a aceptar.

Debido a los diferentes problemas mencionados, es clara la necesidad de aislar su verdadero origen e intentar elaborar una teoría liberal sobre la inmigración que clarifique los principios básicos de los flujos migratorios en toda sociedad liberal.

TEORÍA PURA SOBRE LOS FLUJOS MIGRATORIOS EN UNA SOCIEDAD LIBERAL

En un modelo anarco-capitalista puro, es decir, aquel en el que ningún pedazo de tierra es de propiedad pública (Rothbard, 1994). Bajo este supuesto, la inmigración supone efectos positivos para el impulso del estado receptor. De esta manera no son válidos los argumentos en contra de la contratación de inmigrantes ya que los seres humanos no se comportan solamente desde el punto de vista biológico, lo cual supondría la disminución de recursos naturales en el país de acogida.

Por el contrario, los seres humanos tienen una ilimitada capacidad creativa empresarial que permite aumentar el desarrollo económico y social sin límites visibles al basarse en la

exploración continua de nuevas oportunidades en todos los ámbitos. Por otro lado, la capacidad humana para asimilar el conocimiento es limitada, lo que, considerando que la evolución de la civilización implica mayor generación de conocimiento, pone de manifiesto que es necesario profundizar en el conocimiento y por lo tanto dividirlo y, como consecuencia, dividir también el trabajo.

Dicho esto, una mayor división del trabajo significaría un aumento en el conocimiento y por lo tanto en el desarrollo de la civilización. Los flujos migratorios ayudan a ocupar esos puestos de trabajo que necesariamente tienen que dividirse. Es así como al dividirse el trabajo entre nativos e inmigrantes se favorece la economía de un país.

A nivel internacional, el aumento de la población en origen proviene del nacimiento de nuevos seres humanos, siendo los nacimientos mayores a las defunciones. Sin embargo, a corto plazo solo los flujos migratorios logran estos ajustes en la población, que son requeridos para el desarrollo de la civilización. En España, según datos del Instituto Nacional de Estadística, la inmigración explica la mayor parte del extraordinario crecimiento de la población total del país, que ha pasado de 39,8 millones de habitantes en 1998 a 47 millones en 2010.

Hayek (2010) sostiene que la humanidad se ha civilizado debido al aumento de seres humanos.

Un claro beneficio que producen los flujos migratorios es el desarrollo de las ciudades en el campo económico y cultural, impulsando de esta manera la evolución del conocimiento. Esto es notorio en cuanto que las personas abandonan su entorno rural y emprenden camino a las ciudades, siendo estas las que se enriquecen en el proceso.

Además de esto, considerando el mencionado entorno liberal, el hecho de que las personas emigren ayuda también a que la resolución de problemas sea variada debido a enriquecimiento del conocimiento. De esta manera, se considera que si en algún momento el inmigrante considerara necesario moverse hacia otros horizontes, esto no implicaría algo devastador, sino al contrario, implicaría simplemente un movimiento hacia la continua búsqueda del bienestar. En definitiva, el inmigrante siempre podría regresar a su lugar de origen. Hay que destacar que en este entorno los efectos negativos de la integración coactiva o integración forzosa no se producirían.

Así, por un lado, los efectos negativos de las leyes antidiscriminación, de escolarización forzosa y otras que puedan producir un flujo masivo e indeseado de emigrantes en parcelas de tierra (como las calles, parques, etc.) que actualmente son públicas, se verían reducidos al mínimo (Huerta de Soto, 2002). Esto sería posible debido a que las personas se moverían o utilizarían la infraestructura de un país pagando por ella el precio de mercado (por ejemplo, serían propietarios de un medio de transporte).

Continuando con el ejemplo del transporte, podríamos ver un conjunto de «agencias privadas de viaje» encargada de garantizar el acceso a cada medio de transporte. Por otro lado, los dueños de dichos medios tratarían de conservarlos en buen estado para que el usuario llegue satisfactoriamente a su destino. De esta manera tanto usuarios (inmigrantes) como ofertantes (nativos) se beneficiarían mutuamente y no existiría un proceso de integración forzosa ni ocupación masiva.

No es posible imaginar la totalidad de aspectos en los que se podrían tener acuerdos entre inmigrantes y nativos para facilitar la acogida de los inmigrantes, aspectos que la creatividad empresarial estaría continuamente desarrollando, poniendo en práctica y corrigiendo a todos los niveles, que hoy por hoy son de titularidad pública.

Como conclusión es posible decir que, desde el punto de vista de la teoría económica, si los flujos migratorios están cobijados en un marco de derecho y considerando que los bienes son de titularidad privada, no plantean problemas de integración forzosa ni tampoco costes externos negativos. Por el contrario, bajo este supuesto, la inmigración impulsa el desarrollo económico y cultural de los países de acogida hacia niveles que no se pueden imaginar actualmente.

LOS PROBLEMAS QUE GENERA LA INTERVENCIÓN COACTIVA DEL ESTADO EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN DE LOS FLUJOS MIGRATORIOS

Una vez expuesto lo anterior se puede observar dónde está el origen de los problemas identificados. La mayor parte de estos problemas surgen de la intervención coactiva de los estados ya que, por un lado, dicha intervención está dirigida a restringir la entrada de inmigrantes levantando fronteras que dificultan la movilidad de las personas. Por otro lado, los estados continúan imponiendo medidas de integración forzosa explícitamente (mediante leyes) o bien implícitamente haciendo accesibles áreas públicas a todas las personas (como plazas, calles, parques, etc.).

De esta manera, cuando no se delimitan los derechos de propiedad entre inmigrantes y nativos, la injerencia del estado origina conflictos en relación con flujos migratorios.

El efecto negativo de la intervención del estado se pone de manifiesto a nivel interno del país y a nivel internacional. A nivel interno cuando es dentro de cada nación donde el problema de la integración forzosa es más evidente debido a la declaración como públicos de los recursos e infraestructuras que deberían ser privados.

Los efectos de la intervención del estado a nivel internacional se sienten entre los distintos estados debido al levantamiento de fronteras y creación de leyes de inmigración. Esta regulación causa dificultades para la libertad de movimiento de las personas. Asimismo, hay fenómenos masivos de circulación de personas atraídas por el establecimiento de subsidios propios de políticas redistributivas que son característica de los «estados de bienestar».

Sin ahondar en este punto, cabe mencionar que el estado de bienestar incluye las intervenciones del Estado (tanto en el nivel central como en los niveles autonómico y local) dirigidas a mejorar el bienestar social y la calidad de vida de la población. Alguien podría decir, con razón, que en la práctica la mayoría de las intervenciones del Estado afectan, de una manera u otra, al bienestar de la población. Ahora bien, de todas las intervenciones del Estado, las que de una manera más explícita y directa afectan la calidad de vida de sus ciudadanos y residentes son: los servicios públicos, las transferencias sociales, las intervenciones normativas y las intervenciones públicas (Navarro, 2004).

En la actualidad, puede darse el fenómeno de que aquellas personas que quieren cumplir las leyes de inmigración se dan cuenta de que no es fácil moverse al país deseado incluso

aunque fueran aceptados por algunos de sus ciudadanos o empresas. Al mismo tiempo, la posibilidad de acceder a bienes públicos y beneficios gratuitos que ofrece un estado de bienestar funciona como atractivo para los inmigrantes, a veces ilegales, que generan conflictos a los nativos así como costes negativos.

Esto favorece la aparición de xenofobia y da paso a la creación de medidas de intervención por parte del estado que a veces agravan los problemas en vez de solucionarlos, sin que sea claro para los ciudadanos el origen de dichos problemas. Es así como se va generando un creciente desconcierto en el que los ciudadanos pueden terminar aceptando políticas contradictorias y que a la larga son ineficientes.

Con relación a los flujos migratorios, los problemas actuales se dan más en el ámbito internacional ya que las diferencias en la distribución de la riqueza son muy grandes y el avance de los medios de transporte y las comunicaciones origina que sea más fácil y barato trasladarse a otro país.

CÓMO SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS QUE PLANTEAN LOS FLUJOS MIGRATORIOS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA TEORÍA LIBERAL

La solución ideal a estos problemas se daría en cuanto se privatizaran los recursos de una nación y desapareciera la intervención del estado en materia migratoria. Dicho esto, los problemas mencionados anteriormente no radican en la emigración o inmigración por sí mismas, sino en el efecto negativo de la intervención coactiva de los estados. Es por eso que en un sistema anarco-capitalista no habría problemas importantes como resultado de los flujos de inmigrantes donde existe un acuerdo de las partes: inmigrante y sociedad receptora.

Sin embargo, es necesario encontrar soluciones prácticas a los problemas planteados mientras los estados sigan existiendo. A este respecto, diversas teorías de descentralización y secesión se han desarrollado en cuanto tienden a desmembrar estados centralizados en unidades políticas más pequeñas que tienden a favorecer la disminución del efecto dañino de las actuales normas de intervención estatal en el campo migratorio (Huerta de Soto, 2002).

Como consecuencia de la competencia entre las diferentes naciones por atraer inversiones, empresas y por lo tanto ciudadanos de otros países se origina una disminución del intervencionismo por parte de los estados en diferentes niveles. En este proceso de competencia entre organizaciones políticas cada vez menos centralizadas, los flujos de migración juegan un papel importante. La posibilidad de un ciudadano de moverse a otro país menos intervencionista supone un importante motivo para que los estados minimicen su intervención principalmente en ámbitos fiscales o regulatorios.

De acuerdo a Hans-Hermann Hoppe (1996:97) «Un mundo compuesto de decenas de miles de pequeños países, regiones y cantones, de centenares de miles de ciudades libres, caracterizado por un aumento de las oportunidades para migrar de zonas geográficas, sería un mundo de pequeños gobiernos liberales económicamente integrado».

Actualmente un ejemplo de dichas ciudades libres es Mónaco, Andorra, San Marino, Liechtenstein, Hong Kong y Singapur. Dicha integración sería gracias a la libertad de comercio y a la preponderancia de una divisa común como en el pasado lo fue el oro. Tal mundo sería un mundo con un desarrollo económico sin precedentes y una gran prosperidad.

El mero hecho de que hayamos identificado las soluciones ideales y operativas que podrían ayudar a erradicar los problemas de la emigración e inmigración nos lleva al siguiente punto, que sería identificar los principios en los que los flujos migratorios deberían basarse considerando que el mundo actual está caracterizado por estados intervencionistas.

PRINCIPIOS SOBRE LOS QUE DEBERÍAN FUNDAMENTARSE LOS FLUJOS MIGRATORIOS EN EL MUNDO REAL

Hay diversos motivos para justificar unos principios compatibles con el ideal liberal que puedan ser aplicados a los procesos migratorios actuales.

Es conveniente considerar que aunque el proceso de descentralización del estado se desarrolle, eso no significa que la regulación en materia migratoria sea la más conveniente desde el punto de vista liberal. Al contrario, es posible que la regulación que prepondere en estos estados descentralizados sea intervencionista y dificulte la libertad de movimiento de los seres humanos, ocasionando resultados insatisfactorios y contrarios a los principios liberales.

Además, mientras los estados existan, no importando su tamaño, siempre habrá dentro de los mismos zonas que se consideren «públicas» como las calles, parcelas de tierra o carreteras, sobre los que los derechos de propiedad no se encuentren bien delimitados, por lo que podrían generarse situaciones de integración forzosa u ocupación masiva que podrían generar importantes costes negativos externos, como es el caso de las favelas en Brasil.

Por otro lado, es importante pensar en soluciones que, sin ser incompatibles con el ideal liberal, vayan en la dirección correcta y den el resultado esperado según el momento histórico de cada Estado, con el objetivo de lograr que los problemas migratorios se minimicen o se solucionen en el mejor de los casos. Un ejemplo de ello es en relación con los flujos migratorios entre el norte de África y Europa.

En resumen, es preciso que existan reglas que impidan que los flujos migratorios entren en conflicto con los principios de una sociedad liberal.

El primer principio es que los seres humanos que decidan emigrar lo hagan bajo su propio riesgo. Esto quiere decir que la inmigración no debería verse subsidiada por el estado de bienestar o atraída por las prestaciones que los estados proporcionan generalmente como resultado de los ingresos por impuestos pagados por la ciudadanía.

Estas prestaciones, además de ser las que proporciona el estado de bienestar como la sanidad, la educación, la seguridad social, incluyen también las que se originan de la posibilidad de usar los bienes públicos de forma gratuita. Los inmigrantes, al tener derecho a dichas prestaciones se verán atraídos hacia dicho estado de bienestar. No hay que olvidar que es suficiente que un grupo elevado de emigrantes decida emigrar tomando en cuenta las prestaciones sociales para que se desencadenen los efectos negativos mencionados anteriormente.

Hay que considerar que en general los flujos de emigración globales no dañan las prestaciones del estado de bienestar, dado que los emigrantes contribuyen más al sistema que el valor de las prestaciones que reciben, especialmente durante los primeros años de estancia en el nuevo país.

Aunque sea cierto que, en general, durante los primeros años los emigrantes son contribuyentes netos al sistema público de seguridad social del país de acogida, es un

argumento para eliminar la explotación de la que muchos inmigrantes son objeto en cuanto están obligados a cotizar en un sistema del que van a recibir una pequeña cuantía relativa de prestaciones en el futuro.

Si tomamos en cuenta que muchos emigrantes están en los niveles más reducidos de renta, este fenómeno de explotación resulta ser más marcado y se solucionaría si se les permitiera salirse del sistema público de seguridad social y contratar los servicios sanitarios y de pensiones mediante compañías privadas de seguros de vida, asistencia sanitaria y fondos de pensiones.

Por lo tanto, la primera regla a la que deberían ceñirse los flujos migratorios es que los emigrantes no deberían tener derecho a las prestaciones otorgadas por el estado de bienestar del país de acogida. Esto haría imposible que ciertos grupos de inmigrantes tuvieran prestaciones por el hecho de abandonar su país de origen. Y en el caso en que las contribuciones de los inmigrantes sean más altas que los beneficios que reciben, los principios liberales exigen acabar con dicha explotación y permitir que las prestaciones necesarias para los inmigrantes sean contratadas de manera privada.

De este modo, se lograrán dos objetivos positivos desde el punto de vista liberal. El primero, evitar que se incentive artificialmente a la inmigración mediante subsidios y políticas coactivas de redistribución de renta, y el segundo, contribuir a desmembrar los actuales sistemas públicos de seguridad social basados en el sistema de reparto en favor del desarrollo de planes de ahorro, que serán contratados por los emigrantes.

Hay, paradójicamente, pensadores como Julian Simon que intentan justificar la libertad de emigración resaltando los efectos «positivos» que la misma ocasiona financiando la seguridad social (Simon, 1990), sin percatarse del gran daño que produce a los emigrantes más pobres el hecho de que sean contribuyentes al sistema público y que podrían verse beneficiados si pudieran separarse de dicho sistema de seguridad social del país receptor y contrataran por su cuenta planes sanitarios y de previsión.

El segundo principio liberal se basa en exigir a los inmigrantes que sean capaces de demostrar que tienen suficientes medios de vida y que, al ser capaces de mantenerse ellos mismos, no serán una carga para el estado y, por lo tanto, para la sociedad. Deben ser capaces de contribuir a la sociedad con su trabajo, sus habilidades o su capacidad empresarial.

Como solución práctica a este principio sería pedir a cada inmigrante que tenga en todo momento un ciudadano nativo que le avale de alguna manera, ya sea proporcionándole un trabajo o actuando como depositario de cierta cantidad de dinero, o una institución que asegure que va a encargarse de dicho emigrante.

Cabe mencionar que el mercado libre es flexible en el sentido de que durante un razonable periodo de tiempo los inmigrantes que decidan buscar un nuevo trabajo porque han perdido el anterior lo hagan sin que sean retornados forzosamente a su país de origen. Esto exigiría a los empleadores informar al estado de esta situación, lo cual, desde el punto de vista administrativo no supondría precisamente un gran aumento en las obligaciones burocráticas de los empleadores que están en vigor en países como España.

El tercer principio que debe inspirar a los flujos migratorios es el de que no debe proporcionarse inicialmente el voto político a los inmigrantes, debido a que esto crearía incentivos para la demagogia política y la explotación partidista de los inmigrantes llegados a un país. Los inmigrantes deben ser conscientes de que se trasladan a un nuevo entorno cultural y económico donde pretenden mejorar sus condiciones de vida, pero que esto no les dará el derecho de usar la coacción política a través del voto para apoyar políticas de redistribución de renta o intervenir en procesos de los mercados nacionales de los países de acogida.

Es cierto que la concesión de derechos políticos a los emigrantes en primera instancia puede convertirse en una bomba de relojería que, utilizada demagógicamente, puede destruir no solo el mercado sino también la cultura y la lengua de cada país. Es por esto que solo después de un periodo de tiempo extenso, en cuanto se considere que el inmigrante ha hecho suyos los principios de la sociedad de acogida, estos pueden llegar a tener derecho a solicitar la ciudadanía, lo cual incluye el derecho de voto.

Por último el cuarto principio, quizá el más importante, es el de que todos los emigrantes deben respetar las leyes en sentido material y en particular el derecho penal vigente.

Cualquier violación de estos derechos deberá ser castigada tal como lo estipula el código penal y además con la expulsión del emigrante infractor. De esta forma los fenómenos de ocupación masiva, como el caso de las favelas en Brasil, podrían ser impedidos.



Los cuatro principios mencionados deberían aplicarse tanto a flujos migratorios en el interior del país como internacionales. Es sin embargo en relación con los flujos migratorios internacionales cuando más importante es aplicar dichos principios.

Como es de suponerse, las medidas propuestas anteriormente no eliminarán todos los problemas que plantean los flujos migratorios. Como mucho, podrán disminuir los conflictos y a servir de pauta para orientar el estado de las cosas hacia la situación ideal propuesta por los liberales. En cualquier caso, es necesario recalcar que una solución definitiva a los conflictos generados por la inmigración no nacerá mientras los estados no se descentralicen en un número más pequeño de unidades políticas más manejables y los bienes públicos que vayan quedando en los mismos no sean privatizados.

7.2. INTEGRACIÓN SOCIAL Y MODELOS DE INTEGRACIÓN DE INMIGRANTES

Este apartado describe los modelos de integración a partir de la comprensión del concepto de integración social.

7.2.1 CONCEPTO DE INTEGRACIÓN SOCIAL

Respecto al concepto de integración, el Consejo de la Unión Europea aprobó sus «Principios básicos comunes para las políticas de integración de los inmigrantes en la Unión Europea» (2004) en los que define a la integración como «un proceso bidireccional y dinámico de ajuste mutuo por parte de todos los inmigrantes y residentes de los Estados miembros», para continuar afirmando que «la integración implica el respeto de los valores básicos de la Unión Europea».

Esta formulación comprende, en primer lugar, que la integración no es estática, sino es un proceso social dinámico, prolongado y que tiene que ser renovado continuamente; en segundo término, que la integración incluye un esfuerzo por ambas partes, inmigrante y sociedad receptora, para adaptarse a la nueva realidad que plantea el país de acogida; y por último, que el marco en el que dicho esfuerzo está determinado es el de los valores básicos de la Unión Europea.

En España es el artículo primero de la Constitución el que define dicho marco, al señalar que «España se constituye en un Estado social y democrático de Derecho, que propugna como valores superiores de su ordenamiento jurídico, la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo político».

De esta manera, estos son los elementos que configuran el marco de valores y normas básicas dentro del cual debe articularse ese proceso de mutua adaptación que es la integración.

Según Ruiz de Lobera (2004) «desde un enfoque psicosocial (sensible a nuestra identidad psicosocial) entendemos la integración como un tipo de respuesta adaptativa que se da en el encuentro entre una cultura mayoritaria y otra minoritaria».

Todas las personas forman su propia identidad psicosocial con referencia al grupo o grupos sociales a los que pertenecen. De esta manera, una persona puede sentirse hombre, español, empresario, de cierto partido político, etc. Las personas construyen su identidad por su pertenencia a grupos diferentes que se superponen unos con otros, quedando definida por todos ellos o en la intersección de todos ellos. Inmigrar supone un cambio de entorno, de grupos de referencia que en algunos casos puede ser radical. Si por ejemplo un hombre que es de cierto partido político y este partido político no significa lo mismo en el nuevo grupo social entonces es posible que este hombre se empiece a preguntar si realmente pertenece a dicho partido político. Podría llegar a producirse un debilitamiento de la identidad, por lo que es necesario reordenar los parámetros con los cuales se define la persona.

Analizando este proceso de reordenación considerando dos variables: el mantenimiento o no de la identidad psicosocial y cultural con el grupo de pertenencia, del país de origen; y la existencia o no de relaciones con otros grupos del país de destino, país receptor. Esto nos lleva a las siguientes definiciones (Gregorio Gil, Díaz Gómez, & Rivas Nina, 1994):

- **Integración:** El inmigrante maneja sin conflicto los grupos de referencia y pertenencia, lo que favorece la existencia de un sentimiento claro de su identidad psicosocial y cultural. De igual modo, su respuesta para manejarse en el medio ambiente es eficaz. Constituye por tanto, una respuesta adaptativa positiva por ser eficaz y completa.
- **Asimilación:** El inmigrante rechaza su grupo de pertenencia y orienta su actividad hacia la consecución de los valores y referencias del grupo de referencia, por lo cual pierde el sentimiento de identidad psicosocial y cultural de origen. Su respuesta para manejarse en el medio ambiente es eficaz, pero constituye una respuesta adaptativa negativa, por ser incompleta al adoptar solo el modelo de identidad de la sociedad autóctona.
- **Separación:** El inmigrante rechaza el grupo de referencia y orienta su actividad hacia el mantenimiento exclusivo de los valores y normas de su grupo de pertenencia, con lo que no consigue formar una nueva identidad en la que tengan cabida las normas y valores de la sociedad de acogida. Su respuesta para manejarse en el nuevo medio normativo puede ser eficaz, pero constituye una respuesta adaptativa negativa al adoptar un único modelo de identidad.

- **Marginación:** Rechaza tanto el grupo de pertenencia como el grupo de referencia, no tiene como orientación de su actividad los valores y normas de los grupos anteriormente mencionados, por lo que no consigue tener una identidad psicosocial y cultural. Su respuesta para manejarse en el nuevo medio normalizado se muestra como ineficaz por lo que la respuesta adaptativa es muy negativa por ineficaz e incompleta.

Tabla 8. Posibles respuestas adaptativas

Ruiz de Lobera, M. (2004). Inmigración, diversidad, integración y exclusión: conceptos clave para el trabajo con la población inmigrante. Ministerio de sanidad, servicios sociales e igualdad.

		Mantenimiento de la identidad psicosocial y cultural	
		SÍ	NO
Relaciones con otros grupos	SÍ	Integración	Asimilación
	NO	Separación	Marginación

Es conveniente hacer algunos comentarios sobre esta clasificación. Pareciera difícil de creer que alguien eligiera estar marginado voluntariamente. Sin embargo, si se piensa en un individuo que por diferentes circunstancias ha perdido los lazos de unión con su grupo de origen y están en un nuevo medio que es hostil para él y además le rechaza, entonces es posible imaginar la marginación es la respuesta que le permite sobrevivir, apartándose de todos. Es decir, existen factores que condicionan un tipo de respuesta u otra. Parecería que en principio la voluntad del individuo es lo único que juega en favor de dicha respuesta; sin embargo hay otros elementos y circunstancias que determinan su conducta. El pasado de la persona, ciertas características del país de origen, la existencia de grupos sociales, los rasgos personales, etc., son elementos que no podemos ignorar.

El tipo de respuesta de «asimilación» se da cuando un individuo percibe el choque sociocultural en el nuevo medio, o bien, su conducta produce extrañeza, por lo que, para disolver tensiones, modifica su conducta actuando acorde a lo que considera pautas propias del nuevo contexto. Esta actitud produce una valoración positiva hacia el nuevo entorno, sus normas y valores por lo que resulta claramente una nueva forma de adaptación al nuevo medio sociocultural.

Pareciera que la respuesta de «asimilación» es la mejor pues conlleva menos conflicto social y más tranquilidad, entonces ¿por qué pensar en un modelo basado en la integración en vez

de la asimilación? Para responder a la pregunta, tendría que hablarse de desarrollo personal. Una persona que se aleja de su comunidad de origen o deja de valorarla es una persona debilitada en su identidad ya que no tiene un punto de referencia desde el cual desarrollar sus metas personales por lo que tiene pocas posibilidades de hacer aportaciones valiosas a la sociedad receptora. Además, desde la perspectiva del enriquecimiento cultural, un modelo de convivencia basado en la asimilación no puede incorporar aportaciones de una cultura distinta si niega sus manifestaciones o la desvaloriza. El enriquecimiento cultural solo se puede dar a través del diálogo y es determinante para que se dé un mutuo reconocimiento y valoración de las culturas en contacto (Gonzalez R. Arnaiz, 2002).

Por lo tanto, podemos decir que una persona está «integrada» cuando conserva rasgos que la identifican con su cultura de origen, ya que así mantiene el vínculo con su comunidad de origen y que al mismo tiempo mantiene relación o interés por los nuevos valores y grupos que encuentra en la sociedad de acogida.

7.2.2. MODELOS DE INTEGRACIÓN DE INMIGRANTES

Actualmente los estados están bajo uno de los tópicos más relevantes a nivel social: la integración de los inmigrantes. Sin duda, las políticas de integración así como los derechos de los inmigrantes y su futuro en la sociedad receptora cambian de una forma u otra la realidad de los países de acogida; por lo tanto la relación entre inmigrantes y nativos está en discusión.

El debate sobre lo adecuado de los distintos paradigmas teóricos acerca de la integración de los inmigrantes ha figurado en el campo de las ciencias sociales desde hace varias décadas. Estos modelos intentan establecer un marco de actuación satisfactorio en cuanto a la integración de inmigrantes se refiere con la idea de lograr una convivencia ideal entre inmigrantes y nativos. Dichos modelos sirven para comparar las situaciones sociales en las que se da la llegada de inmigrantes a una nueva sociedad. Así existen varios modelos de integración que presento a continuación.

MODELO DE LA ASIMILACIÓN

Bajo este modelo, el inmigrante se adapta a la sociedad de acogida, «requiere que este adquiera la cultura, costumbres y modos de vida de la comunidad de acogida, dejando a un

lado los suyos propios, desapareciendo así su condición de extraño o diferente» (Retortillo Osuna, Ovejero Bernal, Cruz Sousa, Lucas Mangas, & Arias Martínez, 2006:126). De esta manera la sociedad receptora percibirá al individuo como uno de los suyos, generando así la plena integración del inmigrante.

La responsabilidad de la adaptación es solamente del inmigrante, es él quien debe esforzarse por asimilar su nuevo modelo de vida. Los fundamentos del modelo asimilacionista, son (Malgesini & Gimenez, 2000:22-54):

- Homogeneidad como punto de partida: La sociedad receptora es homogénea culturalmente hablando previo al contacto del inmigrante. Hay un especial interés en que se muestre de esta manera, si no fuese así, habría dudas de cuáles valores o rasgos culturales tendría que adaptarse el inmigrante, creando cierta confusión. En cualquier caso, si la sociedad no es homogénea, se adoptarían los rasgos característicos nacionales más predominantes.
- La sociedad homogénea también como meta: En cuanto los inmigrantes asimilen los rasgos culturales de la nueva sociedad: idioma, costumbres, tradiciones, etc., se irá produciendo como resultado una homogeneización de la sociedad.
- Unilateralidad en el proceso de cambio: Bajo este modelo, el cambio y la adaptación a la nueva sociedad recae básicamente en el inmigrante, la responsabilidad del cambio no es equitativa entre inmigrantes y nativos.
- Integración cultural como integración global: En este modelo prima como criterio de integración, el aspecto cultural más que el social. De esta manera pone más énfasis en los valores étnicos, religiosos, lingüísticos y deja de lado las distinciones de género o clase.
- Desaparición de prejuicios y discriminaciones tras la asimilación efectiva: Este punto deriva del anterior. En cuanto el individuo adopta plenamente la lengua, costumbres, religión de la sociedad receptora, automáticamente desaparecerán los prejuicios y conductas discriminatorias (a no ser que permanezcan características evidentes como el color de la piel).

- Naturalidad e inevitabilidad del proceso de asimilación: El axioma principal de este modelo es que la asimilación se da naturalmente del contacto entre el inmigrante y el nativo.

MODELO DEL MULTICULTURALISMO

Este modelo se basa en la no discriminación por razones de cultura o etnia, sino por el contrario, se reconoce la diferencia cultural como un derecho que tienen los inmigrantes a ella. El multiculturalismo está en contra del modelo de asimilación mencionado anteriormente.

Bajo la sombrilla de la tolerancia, se promueve que los nuevos ciudadanos preserven sus tradiciones, lengua, religión, en general, su cultura originaria. Se les incentiva a vivir en su comunidad y a tolerar otras comunidades etnoculturales. La identidad y los valores culturales de origen son el fundamento del multiculturalismo. Por consiguiente, una nación multicultural sería una «cooperación de diversas culturas» en el marco de una unidad política y administrativa (Bajo Santos, 2007). Un ejemplo claro de multiculturalismo lo es los judíos, ya que ellos apuestan por seguir siendo judíos, a la vez que triunfan y están «estructuralmente» asimilados en los más altos niveles profesionales.

Este modelo ha sido criticado debido a que favorece la segmentación de la sociedad, formando guetos difíciles de penetrar e incrementando las diferencias económicas entre unos grupos y otros.

MODELOS DE INTEGRACIÓN: COMPARACIÓN DE PAÍSES MÁS AFECTADOS POR LA INMIGRACIÓN EN OCCIDENTE

Existen otros varios modelos de integración; sin embargo es prudente identificar aquellos países que históricamente han recibido mayor número de inmigrantes en occidente y cómo han reaccionado. Es por eso que se hace a continuación un análisis de los cinco ejemplos más representativos: Estados Unidos, Francia, Reino Unido, Alemania y finalmente Canadá.

a) Estados Unidos: el crisol mestizo

Estados Unidos es el posiblemente el país que tiene más experiencia en cuanto a inmigraciones se refiere debido a que su población es casi en su totalidad (con excepción de los indios nativos americanos) originaria de otros lugares del planeta.

La política de puertas abiertas, que prevaleció en los tres primeros cuartos del siglo XIX, fue un reflejo de la fe en que todos podían ser absorbidos y todos podían contribuir al surgimiento de un carácter nacional. Tan solo a finales del siglo XIX y principios del XX, llegaron a Estados Unidos 25 millones de personas. En 1920 la mitad de la población residente había nacido fuera del país o pertenecía a la segunda generación de inmigrantes.

El modelo de asimilación fue llamado crisol mestizo o melting pot (literalmente potaje o puré cultural), tomando este nombre de una obra de teatro del joven inmigrante judío Israel Zangwill (estrenada en Nueva York en 1908 con un notable éxito), en la cual afirmaba que «América es el crisol de Dios, el gran melting pot donde todas las razas de Europa son fundadas y reformadas». Este melting pot de razas (europeas) se unía a una serie de valores típicamente americanos, como la democracia, el individualismo o el pluralismo, creando un proceso espontáneo de interacción social donde el intervencionismo institucional era reducido o nulo (Retortillo Osuna, et al. 2006).

Los primeros en hablar de la teoría de la asimilación fueron Robert Park y William Isaac Thomas en 1921. Ellos afirmaban que el proceso de integración de inmigrantes tiene cuatro fases: rivalidad, conflicto, adaptación y asimilación, definiendo así la asimilación como una etapa en la que los individuos adquieren la memoria, los sentimientos y las actitudes del otro, y compartiendo su experiencia y su historia, se integran en una vida cultural común (citado en Retortillo Osuna, et al. 2006).

Posteriormente, Milton Gordon en 1964 formuló los postulados que sirvieron de base para la elaboración de múltiples estudios posteriores acerca de la inmigración. Así, el proceso de asimilación consta de tres fases (Gordon, 1964):

- 1) La aculturación, a través de la cual el inmigrante adopta la cultura de la sociedad de acogida desde un nivel superficial, como la vestimenta, hasta niveles más profundos, como la forma de ver la vida. En este caso la sociedad de acogida apenas presenta cambios.
- 2) La asimilación estructural, se da cuando los inmigrantes empiezan a crear relaciones con los nativos, por ejemplo de amistad. Esta fase puede o no darse, pero es condición para que se dé la tercera.
- 3) Formación de una identidad común, en esta etapa tanto los inmigrantes como los nativos perciben que pertenecen a la misma sociedad, que tienen una misma identidad y un destino común.

Este modelo, sin embargo, no se aplicaba a todos por igual ya que a principios del siglo XX empezó a restringirse la entrada a ciertos grupos étnicos con la excusa de que el país no podía absorber a todos, permitiéndose un mayor flujo de entrada a aquellos grupos que potencialmente podrían adaptarse más fácilmente al entorno. Estos inmigrantes con preferencia pertenecían al grupo de raza blanca, anglosajones y protestantes; por lo tanto, era claro que los europeos fueron favorecidos en comparación con los chinos, latinos o africanos.

A mediados de los años sesenta, las diferencias entre grupos étnicos eran muy notables, por ejemplo en la escuela o a nivel profesional. Un elemento importante para que este modelo no prosperara es la desigualdad en puestos de trabajo, ya que se crearon unos altamente cualificados y otros de muy baja cualificación.

De esto nace el término «asimilación segmentada» para referirse al caso de Estados Unidos, donde unos grupos han podido completar el ciclo de asimilación descrito por Gordon y han logrado integrarse y otros grupos han sufrido un proceso de «guetización».

Es por todo lo anterior que puede decirse que Estados Unidos está a la mitad entre la asimilación y multiculturalismo dependiendo del grupo étnico de que estemos hablando.

b) Francia: la asimilación republicana

Francia considera su política como de integración; sin embargo es más bien la más alta expresión del asimilacionismo. «El modelo de la República propone la adopción de la cultura y la lengua francesa, así como la práctica de los valores republicanos y la participación en instituciones y espacios sociales como la escuela, el trabajo, etc.

El propósito de este modelo es convertir al inmigrante en francés: que abandone su cultura y adopte la francesa, en definitiva, que se sienta un miembro de la República. Este modelo no se plantea el mantener la cultura originaria del inmigrante, sino al contrario, se le considera un peligro para el país. «En Francia, el modelo asimilador es laico e igualitario en su principio y se funda sobre la autonomía del individuo en su relación con el Estado. El desarrollo de cuerpos intermedios fundados sobre los reagrupamientos comunitarios le es pues antagónico» (Tribalat, 1996:254).

Al contrario del modelo de Estados Unidos, en el que las instituciones tendrían que permanecer neutrales ante las políticas de integración (aunque solo se cumplía con ciertos grupos étnicos), en Francia se ha construido un modelo político en el que las instituciones son la parte central que buscan la igualación de inmigrantes y autóctonos para formar una sociedad homogénea mediante la conversión de los inmigrantes a los valores republicanos franceses.

A pesar de que ambos siguen modelos asimilacionistas, no significa lo mismo el término en Estados Unidos y en Francia. Los que se adhieren a la sociedad francesa pagan un precio elevado por pertenecer a ella ya que abandonan su propia identidad y su cultura de origen para aceptar los principios de la república francesa. Ser francés es un gran orgullo, por lo que no tiene sentido conservar su identidad de origen.

En la práctica, este modelo no ha impedido la formación de guetos (similares a los norteamericanos) ni el resentimiento por parte de inmigrantes y nativos.

Así, como nos explica C. Martínez, el 25 de octubre de 2005 el entonces ministro del interior francés, Nicolas Sarkozy, declaró en un suburbio parisino que limpiaría la «escoria» de las calles, refiriéndose a los inmigrantes con rasgos faciales diferentes a

los franceses. La tensión llevó a la muerte de dos jóvenes electrocutados por un generador al esconderse porque creían ser perseguidos por la policía de Clichy-sous-Bois el 27 de octubre. Por la noche fueron incendiados 15 vehículos en protesta. Un informe policial exoneró a sus miembros de la responsabilidad de la muerte de los dos jóvenes. Los incendios llegaron a París el 5 de noviembre y el entonces presidente Jacques Chirac amenazó con la aplicación de mano dura. El 9 de noviembre, Nicolas Sarkozy, considerado racista, ordenó la expulsión masiva de los extranjeros involucrados en los disturbios, aunque solo 120 extranjeros fueron condenados (Martínez Assad, 2012). Esto no se trataba de una revuelta de inmigrantes recién llegados, sino de ciudadanos de segunda o tercera generación descendientes de inmigrantes.

Estos incidentes son un ejemplo del fracaso del modelo asimilacionista republicano francés más que otra cosa porque ha fallado la práctica, ya que en la teoría todos los ciudadanos son iguales. La creación de guetos, los altos índices de desempleo de los inmigrantes sacan a relucir la disfuncionalidad del modelo. A la luz de los disturbios mencionados anteriormente, el entonces ministro del interior francés declaró que «el modelo francés de integración debe ser refundado profundamente» (citado en Retortillo Osuna, et al. 2006:131).

c) Reino Unido: Un modelo pragmático

Este modelo difiere del americano y del francés. Se trata de un modelo que está respaldado por las instituciones políticas, educativas y judiciales pero a diferencia de Francia no existe un alto nivel de formalización y tiene un carácter más pragmático.

Bajo este esquema, se ve a los inmigrantes como sujetos que mantienen los vínculos con su cultura de origen, conservando sus redes sociales. El estado lo que hace es hacer una gestión de las relaciones entre los diferentes grupos étnicos e intenta poner los medios para que estos grupos conserven su identidad. La tolerancia, el pluralismo, la igualdad de oportunidades son clave en este modelo. No se intenta crear un modelo igualitario, sino se tratan de evitar revueltas urbanas.

Se entiende que cada grupo étnico quiere conservar su identidad, por lo que se le permite formar escuelas, asociaciones o grupos de interés para relacionarse con su grupo étnico de origen. El gobierno se limita a establecer un marco de derechos y obligaciones mínimo bajo el cual regirse la inmigración, sin establecer explícitamente cómo debe darse la integración de los inmigrantes. Los problemas de la integración de inmigrantes se han transferido del ámbito público al privado

Este aparente modelo más tolerante que el francés no ha sido suficiente para resolver el problema de la integración de los inmigrantes ya que se ha constatado la existencia de guetos y diferencias entre los distintos grupos étnicos. Es claro como indios o pakistaníes, así como sus descendientes, están algunos peldaños más abajo que los británicos puros.

Un ejemplo del fallo del multiculturalismo británico es el hecho de que los atentados del 7 de julio de 2005 en donde cuatro explosiones coordinadas (tres en el metro y una en un autobús) no se hayan cometido por inmigrantes, sino por hijos británicos de inmigrantes de segunda o tercera generación.

d) Alemania: la figura del *Gästarbeiter* (trabajador invitado)

Alemania es el país más poblado en la Unión Europea con más de 82 millones de habitantes. Desde de diciembre de 2004, unos siete millones de ciudadanos extranjeros han sido registrados, y el 19 % de los residentes del país son extranjeros o tienen algún origen extranjero. El grupo más numeroso (2,3 millones) es de Turquía y la mayoría del resto son de países europeos como Italia, Serbia, Grecia, Polonia y Croacia. La Organización de las Naciones Unidas ubica a Alemania como el tercer mayor receptor de emigrantes internacionales en todo el mundo (Various, 2015).

Alemania es evidentemente un país de inmigración pero su política de integración no tiene nada que ver con las anteriores ya que tiende a segregar a los inmigrantes de la población germana.

El inmigrante en Alemania ha sido visto como un *Gästarbeiter*, o trabajador invitado, un residente temporal que una vez resueltos sus problemas económicos

retornará a su país de origen, «es por eso que no se ha intentado asimilarlos ni tampoco establecer un marco de convivencia multicultural, sino que las políticas iban dirigidas a proporcionarles un entorno laboral medianamente digno» (Retortillo Osuna, et al. 2006:133).

De esta manera, eran excluidos de la sociedad alemana, la cual deseaba mantener intactas sus propias características.

Después de que el estado se percatase de que la inmigración no es un fenómeno pasajero, sino más bien permanente, se ha cuestionado sobre la eficacia del modelo del trabajador invitado. Después de la crisis de los años noventa, las fronteras se cerraron a la inmigración y se intentó que los inmigrantes regresaran a sus países de origen, lo que no funcionó con éxito. Ante tal fracaso es cuando se empieza a procurar la integración de estos ex –Gästarbeiters.

Públicamente no se hace referencia a las minorías étnicas como tales, sin embargo, en la práctica las instituciones han diseñado políticas diferentes para inmigrantes y autóctonos. Asimismo, no todos los grupos étnicos se han integrado de la misma manera a la sociedad alemana. Por un lado, los latinos o yugoslavos han tenido una aceptación satisfactoria, mientras que los turcos no han tenido la misma suerte, formando guetos que los aísla de la sociedad alemana.

e) Canadá: un mosaico multicultural

Canadá es un país con una fuerte tradición de acogida de inmigrantes. Según datos de la OCDE, en el año 2004 el 20% de los residentes en el país habían nacido en el extranjero (por ejemplo, en Francia esa cifra no llegaba al 10%). En Toronto se hablan más de 100 idiomas y desde 1991 ha acogido a más de medio millón de habitantes foráneos.

En el pasado Canadá daba preferencia a inmigrantes originarios de Estados Unidos, Reino Unido y Europa, pero a partir de la Declaración de 1971 esto cambió al promover la naturaleza pluralista de la sociedad y se percibía como bilingüe y multicultural.

Durante los años 70 se destacó la preservación de la cultura del inmigrante. En los años 80, cuando los inmigrantes provenían principalmente de América Latina o Asia, se empezó a concienciar de los problemas de inserción de los nuevos habitantes, ya que había diferencias en cuanto al acceso a escuelas, trabajos, etc., con respecto a los autóctonos. En los años 90 la política multicultural de Canadá «dio un nuevo giro al hacer hincapié en la identidad común, potenciando los valores y símbolos comunes, tratando de despertar en todos los ciudadanos un sentimiento de ciudadanía y de pertenencia a Canadá». (Retortillo Osuna, et al. 2006:134).

Por último cabe decir que el multiculturalismo ha sido positivo en términos de integración y respetuoso de los distintos grupos étnicos pero ha sido incapaz de conjugar todo ello en el carácter multinacional del país.

7.3. INMIGRACIÓN Y ESTADO DE BIENESTAR

El estado de bienestar es un modelo institucional típico del desarrollo del estado-nación de Europa Occidental del siglo XX, se le atribuye como finalidad lograr la igualdad de oportunidades y la redistribución de recursos mediante un conjunto de políticas sociales. De esta manera, por estado de bienestar se entiende como el conjunto de actividades desarrolladas por los Gobiernos que guardan relación con la búsqueda de finalidades sociales y redistributivas a través de los presupuestos del Estado.

Se refiere, por tanto, a la actividad desarrollada por la Seguridad Social en cuatro frentes: transferencias en dinero (por ejemplo subsidios de desempleo o vejez), cuidados sanitarios (un sistema de salud universal y gratuito), servicios de educación (garantizar el acceso al conocimiento de todos los ciudadanos) y provisión de vivienda, alimentación y otros servicios asistenciales (Fernández Sánchez, 2015).

La expresión «estado de bienestar» se utilizó por primera vez en 1942 en el Reino Unido y sirvió de base para establecer los pilares de la seguridad social británica. Aunque el término apareció por primera vez en el siglo XX, el estado de bienestar es el resultado de un proceso lento que se origina en el siglo XIX y está relacionado con la necesidad de responder a la sociedad en crecimiento y evolución. En resumen, podrían diferenciarse tres etapas históricas que corresponden a su grado de difusión y generalización (Fernández Sánchez, 2015):

1. El estado asistencial o residual. Es el antecedente histórico y conceptual del estado de bienestar. En el estado asistencial solo se podía acceder a las prestaciones si se demostraba que el receptor era indigente. El Estado solo atendía a la población que estaba por debajo de la línea de la pobreza. Generalmente eran las entidades privadas o los municipios quienes proveían la asistencia y no el estado.
2. El estado de providencia. Se desarrolló a finales del siglo XIX y aparece por primera vez en Alemania; en esta etapa los ciudadanos podían acceder a los servicios sin demostrar su nivel de renta; sin embargo tenían que cumplir con los requisitos de haber contribuido anteriormente y estar en circunstancia de necesidad, por ejemplo haber perdido el trabajo. Se trataba de una seguridad social basada en seguros sociales contributivos y obligatorios. Por primera vez se destina parte del presupuesto al gasto para la promoción de servicios sociales y la provisión de bienes públicos.

En España el estado de providencia va desde el año 1900 hasta la guerra civil en 1936 y estaba basado en la extensión de los seguros sociales profesionales y la elaboración de la legislación laboral; sin embargo, no hubo un aumento del gasto público social ya que la Dictadura (1939-1975) afectó al estado de providencia.

El Régimen y sus organismos paraestatales tomaron la responsabilidad del auxilio social y de los seguros profesionales. El gasto público aumentó pero moderadamente en comparación con el resto de estados europeos.

3. El estado de bienestar. El Estado provee de seguridad social para todos los ciudadanos con carácter universal sin tener en cuenta su nivel de ingresos o su condición laboral. El crecimiento del estado de bienestar tuvo lugar después de la II Guerra Mundial impulsado por las tesis keynesianas que proponían la necesidad de mantener el consumo para asegurar el equilibrio y expansión del capitalismo.

Estas teorías persiguen alcanzar el pleno empleo, la seguridad social universal y la educación gratuita. El objetivo final es conseguir una sociedad más justa mediante la redistribución de la riqueza generada por el capitalismo.

En España el desarrollo del gasto público para fines sociales se retrasó hasta la llegada de la Democracia en los años 70, es entonces cuando el Estado se encarga de cubrir los riesgos de los ciudadanos españoles y de suministrar bienes como la educación o la sanidad.

Para el desarrollo del estado de bienestar durante este periodo resultó indispensable la consolidación de las instituciones democráticas y el crecimiento económico después de la II Guerra Mundial. En primera instancia el desarrollo económico permitió que los Estados establecieran sistemas fiscales equitativos con los que financiar los servicios de seguridad social requeridos por los ciudadanos. Por otra parte, la democratización permitió afianzar la transformación presupuestaria del estado y el establecimiento de unas leyes sociales acordes.

Existen varios instrumentos que le permiten al Estado garantizar el establecimiento de una Seguridad Social a todos los ciudadanos (Comín, 1996):

- Leyes que regulen la calidad de los servicios públicos (sobre salud pública), cantidad a consumir (afiliación a la Seguridad Social) y de los precios (salario mínimo).
- Subvencionando ciertos productos o servicios ya sea total o parcialmente.
- El Estado puede hacer transferencias de renta para garantizar una renta a los ciudadanos
- El Estado puede ofertar servicios sociales directamente o a través de organismos públicos. En otros casos financia públicamente el servicio mediante subvenciones, que será prestado por empresas privadas.

De acuerdo a su tipología, el sociólogo Espig-Andersen (1990) planteó la existencia de tres modelos ideales de bienestar según su mayor o menor grado de «desmercantilización», esto es las posibilidades que cada ciudadano tiene de sobrevivir independientemente del mercado (Espig-Andersen, 1990):

1. Modelo liberal (característico de los países anglosajones). El Estado decide cubrir los riesgos que no puede cubrir una sociedad decente. Los riesgos se definen con carácter restrictivo y solo se concede la protección social una vez que se han demostrado los medios de vida y los ingresos del beneficiario.
2. Modelo conservador-corporativista (propio de países de Europa central como Alemania, Bélgica o Francia). Parte del principio de subsidiariedad. El Estado interviene siempre y cuando fallen las instituciones más próximas al individuo, como la familia.
3. Modelo social demócrata (presente en los países nórdicos). El Estado cubre todos los riesgos partiendo del principio de universalidad de las prestaciones sociales. Supone la transformación de los sistemas de asistencia social tradicionales en nuevo sistemas con derechos frente a todos y con amplios programas de servicios sociales.

La tipología descrita debe complementarse con un cuarto modelo conocido como «mediterráneo» por ser propio de los países del sur de Europa:

4. Modelo mediterráneo. Se caracteriza por la existencia de una asistencia social mínima. Este modelo combina el aseguramiento social para algunos programas, como pensiones de jubilación o prestaciones por desempleo, con políticas de carácter universal, tal como de sanidad o educación. En este modelo el Estado juega un papel complementario al de las familias, lo cual lleva a este régimen a ocupar una posición

intermedia en la escala de «desmercantilización». Este modelo es el que más se ajusta a las características del estado de bienestar en España.

A pesar de los diversos estudios relacionados con el estado de bienestar, su relación con el fenómeno migratorio no ha recibido atención especial hasta una fecha relativamente reciente. Asimismo, la mayor parte de estudios sobre migración han obviado el estado de bienestar como si el tema de la integración de inmigrantes solo estuviera tratado por políticas o instituciones específicas al respecto cuando en realidad el estado de bienestar es el principal mecanismo institucional que interviene en la integración de los inmigrantes.

A pesar de esto, hay algunos trabajos que han empezado a hablar de la relación del estado de bienestar e integración, he aquí tres líneas de investigación (Moreno Fuentes & Bruquetas Callejo, 2011).

El primer grupo de estudios se ha centrado en el uso que hacen los inmigrantes de las provisiones sociales desde una perspectiva principalmente económica y se han elaborado principalmente en Estados Unidos y en menor medida países europeos como Alemania. Estos estudios se centran en analizar el coste-beneficio para cuantificar el gasto que significan los inmigrantes para el Estado receptor. El principal problema es que su campo de estudio es limitado ya que se enfocan en un reducido número de programas de protección social (como el subsidio de desempleo o el acceso a la seguridad social) y brindan una cuantificación demasiado simple del papel del inmigrante como contribuyente de impuestos.

La segunda línea de investigación se hace desde la economía política y la sociología política, se analiza cómo se estructuran las políticas de inmigración repercutiendo así en el perfil y volumen del flujo migratorio. En esta línea de investigación se encuentran dos enfoques teóricos básicos: la teoría de los derechos y la teoría de la exclusión.

La **teoría de los derechos** mantiene que a los gobiernos se les dificulta justificar medidas de restricción de entrada a inmigrantes cuando los no ciudadanos ganan derechos (Hollifield, 1992).

De esta manera, los países con Estados de bienestar más generosos tendrán más dificultades para frenar la inmigración y al contrario tenderá a mantenerse o aumentar.

Este enfoque parte de la noción de derechos naturales. Esta teoría podría ser la base para la extensión de derechos civiles y sociales para los trabajadores inmigrantes en Europa Occidental de postguerra.

Por otra parte la **teoría de la exclusión** supone que después de la II Guerra Mundial se produjo un efecto opuesto a la teoría de los derechos (Freeman, 1996).

Debido a que más derechos suponen mayores gastos para el Estado, los países tendrían un mayor interés en reducir la inmigración. De esta manera, se plantea una relación inversa entre derechos e inmigración: a más derechos, menos inmigrantes; y a menos derechos, más inmigrantes.

Por último, el tercer grupo de trabajos estudia la relación entre políticas de bienestar y políticas de inmigración analizando en qué puntos son complementarias u opuestas. Se defiende la existencia regímenes de políticas de inmigración estables «constituidos por las normas y reglas que gobiernan las posibilidades de los inmigrantes de convertirse en ciudadanos integrados (Faist, 1995).

La idea central es que la manera de entender la ciudadanía y la nacionalidad en un Estado conforma no solo las reglas de admisión y pertenencia a esa sociedad (política de inmigración), sino también el trato y las oportunidades de inclusión de extranjeros a la sociedad de acogida (política de integración).

Varios autores se han preguntado hasta qué punto los regímenes migratorios se corresponden con los regímenes de bienestar mencionados anteriormente. A partir de la comparación de diversos casos, Baldwin-Edwards (2002) distingue tres modelos migratorios: uno «semiperiférico», uno «Shengen» y otro «escandinavo» que corresponderían con los regímenes de bienestar «mediterráneo», «conservador» y «socialdemócrata».

Por otro lado, para Soysal (1994) la relación entre régimen de bienestar y de inmigración sería una cuestión de isomorfismo institucional, de tal manera que las políticas y estructuras organizativas creadas para facilitar la integración de la población inmigrante aplicarían ante todo los repertorios institucionales disponibles en el régimen de bienestar de cada Estado nación. Por su parte, Faist (1995) mantiene que cada modelo de bienestar tiene distintos efectos sobre las políticas de selección, admisión e integración de inmigrantes, por lo que los diversos regímenes de bienestar darían lugar a la formulación de distintas políticas de

inmigración congruentes con dichos regímenes. Este autor considera que el gasto social y la cesión de derechos sociales son los dos aspectos más importantes para los inmigrantes en cuanto a regímenes de bienestar.

Por lo explicado anteriormente se puede decir que no existe una relación directa perfecta entre régimen de bienestar y de inmigración.

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL ESTADO DE BIENESTAR ESPAÑOL

Como se ha mencionado anteriormente, el estado de bienestar español tiende a categorizarse dentro del modelo mediterráneo, así pues, tiene varios rasgos característicos como un sistema de aseguramiento social responsable del mantenimiento de rentas notablemente fragmentado y de naturaleza «corporativista»; programas de protección clave basados en principios universalistas (sanidad, educación); la combinación de agentes públicos y privados en la esfera de la provisión de servicios de bienestar, y un papel central reservado a la familia en este ámbito (Moreno Fuentes, et al. 2011).

Al igual que en otros países del sur de Europa, los **esquemas de aseguramiento y programas universales** son característicos del estado de bienestar español. Por otro lado, el rasgo característico más importante tal vez sea el **papel central reservado a la familia** o de la ayuda mutua a partir de **redes comunitarias** (vecinos, amigos, iglesias) en todos los ámbitos de las políticas de protección social. La administración pública ha dado por sentada la autosuficiencia de los hogares en cuanto a cuidados personales y apoyo material a sus integrantes, lo que ha reforzado un modelo basado en la sobreexplotación de los recursos familiares. El freno y adelgazamiento del estado de bienestar supone no hacerse cargo del todo de nuevas necesidades sociales, quedando en manos de la familia, organizaciones no gubernamentales o el mismo mercado, la responsabilidad en la cobertura de necesidades asociadas a cambios económicos o sociales.

Los motivos para privatizar los servicios sociales son, en principio, de calidad y eficiencia; sin embargo en la práctica es posible que se intente convertir deliberadamente zonas rentables del sistema de asistencia pública en espacios privados.

La llegada de inmigrantes al país origina la necesidad de adaptación del estado a un colectivo al que no estaba acostumbrado. De acuerdo con Adelantado & Moreno (2006), «la actitud de

la administración al respecto ha sido la de externalizar estos servicios a la sociedad civil como portadora de valores innovadores, democráticos y de eficiencia».

Un rasgo destacado del fenómeno migratorio en España es la **creación de múltiples organizaciones, redes y federaciones de entidades** encargadas de informar, orientar y asistir en la inserción, educación y formación del inmigrante. El principal valor de estas organizaciones es la detección de problemas que consiguen debido al trato constante con los inmigrantes y su rápida capacidad de actuación. Hay que reconocer que la dependencia económica a la que estas organizaciones están sujetas es un problema; aun así se esfuerzan constantemente para ser escuchadas por la administración pública. De esta manera puede decirse que existe cierto grado de complementariedad entre estas organizaciones y la administración pública, aunque no es una complementariedad perfecta, ya que en muchos casos se presentan casos de duplicidad en los servicios, descoordinación o hasta caos entre unos y otros. Además, solamente son estas organizaciones las que en la práctica atienden al colectivo del inmigrante irregular, convirtiéndose en la única alternativa y sustituyendo al Estado en sus funciones de protección social.

En muchas ocasiones las personas que proceden del extranjero tienen amigos y familiares residiendo ya en el país de destino. Estas relaciones, junto con las que creen en el país de destino, serán sus redes informales; dichas redes constituirán para el inmigrante una fuente valiosa de información y ayuda. Muchos inmigrantes se ven en la necesidad de acudir a estas redes de ayuda para cubrir necesidades sociales que no cubren las prestaciones y servicios, ya sea porque no existe una red de ayuda concreta o por la carencia de acceso a dichas ayudas.

La **descentralización** es otra característica del estado de bienestar español, en tanto en la toma de decisiones políticas como en la gestión de programas. Las políticas de protección social están a cargo de las administraciones autonómicas y municipales, con excepción de la protección por desempleo y los sistemas de pensiones, que están en manos del gobierno central.

Las comunidades autónomas desarrollan sistemas regionales en temas de sanidad, educación, servicios sociales y de asistencia social, lo que significa que la introducción de reformas en derechos sociales tiene diferente repercusión en las distintas comunidades, que dependen de las prioridades establecidas por las autonomías y los recursos económicos destinados a cada una. La inmigración pone a prueba el estado de bienestar en temas como la

vivienda, educación o sanidad en cuanto a derechos se refiere y también respecto a la innovación de políticas como programas de intermediación de la vivienda, servicios de mediación lingüística y cultural.

Es visible el proceso de cambio institucional en cuanto que atiende a un nuevo usuario de las prestaciones sociales. Por otro lado, cada vez se crean más instrumentos pensados para la población inmigrante, por ejemplo, centros de menores no acompañados, centros de atención social a inmigrantes, centros de recursos vecinales para la inmigración, etc. Clavijo y Aguirre (2002) afirman que el reto consiste adecuar el sistema normalizado (itinerarios flexibles, formación continua de profesionales, etc.).

Una forma de presentar el problema de los inmigrantes en relación con el estado de bienestar es analizar lo que aportan y lo que reciben. Por un lado se mantiene la creencia que los inmigrantes compiten con los autóctonos por las prestaciones sociales «saturando» servicios públicos como viviendas o becas para comedores escolares. Por otro lado, se reconoce que los trabajadores de origen extranjero favorecen la estructura fiscal del Estado, por ejemplo, para una mayor seguridad en el pago de pensiones en el futuro.

El **gasto social** en España presenta rasgos específicos. En relación con el resto de Europa, el estado de bienestar español presenta un crecimiento tardío debido a su poca inversión en gasto social. En términos generales, como puede apreciarse en la siguiente tabla, el porcentaje del producto interno bruto (PIB) dedicado al gasto social durante los años 2003 a 2010 en España ha aumentado con respecto al resto de países europeos.

Desde los años 90 España estaba por debajo de la media europea, cuya tendencia se mantuvo hasta el año 2009, en el que España estaba en el lugar 17 de los 28 Estados europeos en cuanto a gasto social. Esta tendencia cambia a partir del año 2010 en que España empieza a invertir más en gasto social, llegando en 2013 a ocupar el décimo lugar en inversión en gasto social con respecto a los 28 países europeos analizados.

Comparando España con los países que históricamente invierten más en políticas de protección social como Suecia, Francia o Alemania, podemos ver que en 2013 Francia es el que más invierte de toda la Unión Europea, un 19,9 de su PIB, y tanto Alemania como Suecia se quedaron por debajo de la inversión española con un 15,7 y 14,3 respectivamente.

Este cambio en la tendencia podría deberse a que ante la fuerte crisis económica del año 2008 el gobierno reaccionó gastando en medidas sociales tales como la inversión en prestaciones por desempleo, que absorbe una parte importante de los recursos financieros dedicados a la protección social en España, que se caracteriza por un mercado de trabajo particularmente sensible a las evoluciones del ciclo económico.

Tabla 9. Gasto en beneficios sociales pagados por el Gobierno en % del producto interno bruto

Elaboración propia a partir de European Commission. (2014). EUROSTAT.

Obtenido de EUROSTAT web site: <http://ec.europa.eu/eurostat>

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Francia	17.3	17.3	17.5	17.5	17.4	17.6	19.2	19.2	19.1	19.5	19.9
Italia	16.1	16.2	16.3	16.3	16.4	17	18.5	18.6	18.6	19.1	19.7
Austria	19.2	18.8	18.5	18.1	17.6	17.8	19.2	19.4	18.7	18.8	19.2
Finlandia	16.1	15.9	15.8	15.3	14.5	14.7	17.3	17.5	17.2	18.1	19.1
Grecia	:	:	:	14	14.6	16.1	17.6	17.8	19.3	19.8	18.5
Portugal	13.1	13.5	14	14.1	14.1	14.6	16.4	16.4	17	17.5	18.4
Dinamarca	17.2	16.9	16.2	15.2	14.8	14.7	16.7	17.4	17.4	17.7	17.8
Bélgica	15.3	15	14.9	14.7	14.7	15.2	16.5	16.2	16.3	16.8	17.2
Eslovenia	15.6	15.5	15.4	15	14.1	14.4	16.2	16.8	17.2	17.2	17.1
España	11.5	11.6	11.5	11.3	11.5	12.3	14.4	15.1	15.3	16	16.3
Luxemburgo	15.2	14.9	14.8	13.9	13.5	14.3	16.6	15.8	15.2	15.7	16
Alemania	18.4	18.1	17.9	17.1	16	15.8	17.4	16.7	15.7	15.6	15.7
Hungría	13.7	13.8	14.3	14.8	15.2	15.6	16.2	15.7	15.4	15.2	14.9
Reino Unido	12.5	12.7	12.5	12.2	12.4	12.9	14.7	14.6	14.5	14.8	14.6
Polonia	:	:	:	:	:	:	:	14.6	13.9	14	14.3
Suecia	15.6	15.2	15	14.4	13.6	13.6	14.8	14	13.4	14	14.3
Eslovaquia	11.7	12.4	12.5	12.1	11.8	11.5	14	14.3	13.8	14	14
Chipre	10.5	11.1	11.7	11.2	10.5	11.1	12.2	13	13.4	13.4	13.8
Irlanda	8.6	8.8	9.2	9.4	9.9	11.9	14.7	14.7	14.2	14.3	13.7
Croacia	13.3	13.6	12.5	13.3	12.6	12.2	13.7	13.8	14.1	14	13.5
República Checa	12.3	11.8	11.5	11.6	11.9	11.8	13	13.1	13.1	13.2	13.3
Malta	11.8	11.9	12	11.8	11.9	11.7	12.5	12.2	12.1	12.4	12.3
Bulgaria	11	10.9	10.4	10	9.2	9.8	11.7	12.3	11.4	11.3	12.1
Holanda	10.8	10.8	10.4	10.1	9.7	9.7	10.7	11	11.1	11.5	11.9
Lituania	:	9.7	9.3	9.2	9.7	11.5	16.2	14.3	12.5	12	11.2
Estonia	:	:	:	:	:	:	:	12.7	11.3	10.9	10.7
Rumania	8.5	8.8	9	8.7	9.2	10.2	12.5	12.7	11.8	11.2	10.6
Letonia	9	8.8	7.9	7.5	6.6	7.6	12.4	12.5	10.6	9.7	9.6

La legislación del estado de bienestar está influida por la política migratoria, que tiende a ser restrictiva en España. Los inmigrantes tienen derechos intermitentes y parciales, lo que lleva a la desigualdad de oportunidades y de acceso a los recursos y prestaciones públicas. Los

inmigrantes acceden a los recursos en peores condiciones que los nativos debido a barreras jurídicas, informativas, psicológicas o culturales.

Los inmigrantes (no ciudadanos) no pueden participar en el diseño de políticas o acciones que contribuyan a su bienestar, de esta manera «no tienen derecho a solicitar cauces, ni vías para expresar sus necesidades lo que consideran mejor para ellos (Mestre, 2001).

El contexto de dificultades que presentan los inmigrantes para su integración de los inmigrantes en todos los ámbitos, social, político, cultural, etc., origina que los inmigrantes se organicen de acuerdo a su etnia para fortalecer su identidad y satisfacer así la necesidad de pertenencia a un grupo. Es por esto que al parecer España se está dirigiendo hacia un modelo multicultural rudimentario debido a políticas sociales encaminado a fragmentar los derechos de ciudadanía (Adelantado & Moreno, 2006).

Mientras la población de inmigrantes se integra como nuevos ciudadanos, la población autóctona se pregunta qué pasará con este colectivo una vez que la respuesta «humanitaria» ya no sea suficiente para atender sus necesidades.

7.4. LA CREATIVIDAD

En este apartado en primer lugar se define la creatividad y posteriormente se enuncian teorías de la creatividad relevantes para este estudio.

7.4.1. CONCEPTO DE CREATIVIDAD

La creatividad es un concepto que hace alusión a uno de los procesos cognitivos más sofisticados del ser humano, el cual se ha definido de diversas formas dependiendo del enfoque y momento histórico que cada estudioso ha vivido. Así, en el diccionario de la lengua española, encontramos que creatividad es la «facultad de crear» o «capacidad de creación»; dicha definición queda incompleta si no se menciona qué es crear: «producir algo de la nada», «establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado» (Real Academia Española, 2014).

Definir el concepto de creatividad no resulta sencillo debido a que tiene cabida en la mente del ser humano, la cual es muy compleja. Además, estudiar la creatividad desde el punto de vista científico acarrea el problema de que no se puede reproducir fácilmente y es irrepetible, lo cual es condición para cualquier experimento de tipo científico. La creatividad no es generalizable y pertenece a cada individuo. Es por lo tanto factible estudiar la creatividad a partir del producto creativo. De acuerdo con Brown (1989) un producto creativo se reconoce al verlo.

Basta con recordar personajes creativos como lo fue Leonardo Da Vinci o actualmente el chef Ferran Adrià para darse cuenta de que la creatividad existe y no se puede negar.

Durante el curso de la historia se ha hablado de creatividad como sinónimo de «genialidad», «originalidad», «productividad», «inventiva»; sin embargo, estos términos se quedan cortos para poder definir la creatividad. Siguiendo con el intento de describir dicho concepto, es pertinente mencionar los criterios necesarios para identificar la creatividad partiendo del producto observado, independiente del sujeto creativo; cabe destacar que el hecho de diferenciar un producto creativo es tarea de los expertos en el campo de referencia. De acuerdo Carlos Monreal (2000:47), «aunque ha habido varias propuestas, clásicamente ha existido un mayor acuerdo de los psicólogos en señalar como características del producto creativo su novedad, valor, verdad y utilidad».

El criterio de novedad parece ser el más utilizado en la delimitación del producto creativo, aunque no necesariamente es fácil de definirla, lo más común es representar a la novedad por su baja frecuencia de ocurrencia, aun así también se tendría que delimitar un espacio (lugar y tiempo) donde el producto sea novedoso.

Actualmente, con el alto grado de globalización en que vivimos parece que todo el mundo tiene acceso a conocer los productos novedosos, sin embargo, si pensamos en personas que no tienen fácil acceso a la comunicación, por ejemplo en una población pequeña de Asia en donde el cultivo del arroz se hace de manera tradicional y de repente un día llegara una máquina que permitiera recoger el arroz en un tercio del tiempo más rápido que a mano, para aquellos campesinos dicha máquina podría resultar novedosa, a pesar de que en países de occidente la misma máquina pueda haber sido utilizada ya durante años.

Boden (1991) clarifica el conflicto de la novedad diferenciándolo entre el sentido psicológico y el sentido histórico de la creatividad: en el sentido psicológico la novedad debe entenderse con relación a la mente del individuo, a lo que Boden llama P-creativo; por otro lado, si se atiende al sentido histórico de la creatividad, la novedad del producto se entiende respecto a lo ya realizado por otros, es decir, a la historia y a la sociedad, a lo que Boden llama H-creativo.

Para que un producto sea valioso de acuerdo a la formulación de Sternberg y Lubart (1997) el producto ha de ser de alta calidad e importante. La calidad resulta difícil de definir de manera consensuada o universal, ya que dependerá del círculo de expertos de referencia además del tipo de producto y del contexto relativo en que se presente. Por otro lado, si un producto es verdadero puede hablarse tanto de una evaluación de ideas, el propio hecho de que sean correctas o contrarias a la falsedad, o bien, si se trata de un objeto material, puede hablarse de que está hecho con procedimientos y materiales auténticos.

Por último cuando se habla de utilidad se refiere al efecto positivo que dicho producto creativo causará en el hombre o en la sociedad y puede ser en cualquier campo: las artes, ciencia, en la vida cotidiana, etc.

El concepto de creatividad se ha estudiado desde varias ramas del conocimiento: la psicología, la educación, la ciencia, las comunicaciones, etc. A continuación se recoge un resumen cronológico de algunas de las acepciones más conocidas:

Tabla 10. Autores y definiciones del concepto de «creatividad»

Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 2-17. Obtenido de www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm

Autor	Definición
Weithermer (1945)	«El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada».
Guilford (1952)	«La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente».
Thurstone (1952)	«Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo».
Osborn (1953)	«Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa».
Barron (1955)	«Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento».
Flanagan (1958)	«La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo».
May (1959)	«El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo».
Fromm (1959)	«La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona».
Murray (1959)	«Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva».
Rogers (1959)	«La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida».
Mac Kinnon (1960)	«La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales».
Getzels y Jackson (1962)	«La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas».
Parnes (1962)	«Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos».
Ausubel (1963)	«La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera».
Freud (1963)	«La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión».
Bruner (1963)	«La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior».
Drevdahl (1964)	«La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen».
Stein (1964)	«La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina».
Piaget (1964)	«La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento».
Mednick (1964)	«El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución».

Autor	Definición
Torrance (1965)	«La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados».
Gutman (1967)	«El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno».
Fernández (1968)	«La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones».
Barron (1969)	«La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia».
Oerter (1971)	«La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad».
Guilford (1971)	«Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados».
Ulmann (1972)	«La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo».
Aznar (1973)	«La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos».
Sillamy (1973)	«La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades».
De Bono (1974)	«Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento».
Dudek (1974)	«La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud».
Wollschlager (1976)	«La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social».
Arieti (1976)	«Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales».
Torrance (1976)	«Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados».
Marín (1980)	«Innovación valiosa».
Pesut (1990)	«El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo».
De la Torre (1991)	«Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas».
Davis y Scott (1992)	«La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador».
Gervilla (1992)	«Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad».
Mitjáns (1995)	«Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico».
Csikszentmihalyi (1996)	«La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo».

Autor	Definición
Pereira (1997)	«Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad».
Esquivias (1997)	«La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía».
López y Recio (1998)	«Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo».
Rodríguez (1999)	«La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas».
Togno (1999)	«La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinfín de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma».
De la Torre (1999)	«Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras».
Gardner (1999)	«La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás».
Goleman, Kaufman y Ray (2000)	«...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas».
Matisse (s. f.)	«Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí».
Gagné (s. f.)	«La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos».
Acuña (s. f.)	«La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad». Grinberg “Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.” Bianchi “Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad».

El propósito de citar todas estas definiciones de creatividad es para ilustrar que en realidad no hay una definición de creatividad válida universal, sino que es suficientemente compleja como para que sea «considerada como un constructo multidimensional que representa la interacción o confluencia entre múltiples dimensiones» (Monreal, 2000).

En realidad, para efectos de esta tesis, comparto la definición de García (1981:14), quien afirma que la creatividad “Es la capacidad intelectual de hallar nuevas, diversas, eficaces y coherentes soluciones a los problemas o situaciones dadas, previstas, sugeridas o inventadas”.

7.4.2. TEORÍAS DE LA CREATIVIDAD

A continuación se describen algunas teorías de la creatividad distinguiéndolas en dos etapas: una hasta 1950 y la segunda a partir de 1950 hasta la actualidad.

TEORÍAS DE LA CREATIVIDAD HASTA 1950

Durante este periodo se hace el tránsito desde las teorías implícitas desarrolladas a lo largo de veinte siglos a los primeros proyectos de investigación empírica. Se encuentran posiciones muy diversas: desde posiciones no empíricas (como el psicoanálisis) a intentos claramente experimentales. En cualquier caso es donde nacen los cimientos para futuras tendencias. Sin embargo, no había un gran interés por el tema, cosa que se representa en una frase famosa de Guilford que alude a que los psicólogos parece que entran de puntillas en el tema de la creatividad (citado en Monreal, 2000).

Desde los últimos veinticinco años del siglo XIX y principios del siglo XX solo la filosofía se había ocupado de estudiar la mente humana, por lo que solo la filosofía había estudiado la actividad creadora hasta ese momento. Dichos estudios filosóficos empezaron a ser sustituidos por la fisiología, a la que se le añadirá posteriormente la Psicología científica.

EL AUTOEXAMEN DE LOS GENIOS

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, el interés de los psicólogos por estudiar la creatividad surgió en paralelo con el interés de los grandes creativos por sus propios procesos de creación. Es decir, los científicos creativos trataban de explicar sus propios procesos de invención, o prestar atención al recuerdo de más antiguas explicaciones de artistas y científicos. Como ejemplo de esto existe una carta de Mozart en la que explica cómo componía su música:

Cuando me siento bien y de buen humor, o cuando después de comer, voy de paseo, sea en coche o caminando, o por la noche, cuando no puedo dormir, los pensamientos se arremolinan en mi mente tan fácilmente como pueda desearse. ¿De dónde me vienen y cómo me llegan? Yo no lo sé, y nada tengo que ver con ello. Los que me placen, los conservo en la mente y los tarareo; al menos, otros me han dicho que así lo hago. En cuanto he elegido mi tema, me llega otra melodía que se enlaza a la primera, de acuerdo con las necesidades de la composición como un conjunto. (citado por Monreal, 2000:70).

Tal vez el más citado de los textos es el del matemático Henri Poincaré, que ha llegado a convertirse en tópico inevitable e incluso en esquema teórico de las propuestas de psicología. Cuenta cómo descubrió la refutación de las funciones fuchsianas. Había trabajado muchos días sin conseguir encontrarla. Y entonces le ocurrió lo siguiente:

Fue en ese tiempo cuando abandoné Caen, donde yo vivía entonces, para ir a una excursión geológica bajo los auspicios de la escuela de minas. Los cambios del viaje me hicieron olvidar mi trabajo matemático. Al llegar a Coutances, subimos a un autobús para desplazarnos a un cierto lugar. En el momento en que puse mi pie en el estribo me vino la idea, sin que parezca que ninguno de mis pensamientos anteriores le hubiera abierto camino, de que las transformaciones que yo había usado para definir las funciones fuchsianas eran iguales que las de la geometría no euclidiana. No verifiqué entonces la idea; no pude tener ocasión de hacerlo, pues al sentarme en el autobús continué con una conversación ya iniciada, pero sentí una perfecta certeza. A mi vuelta de Caen, por motivos de conciencia, verifiqué el resultado en mi tiempo de descanso. (citado por Monreal, 2000:71)

A la luz de estos y otros planteamientos, los científicos se preguntaron qué ocurría en realidad detrás de estos aparentemente inesperados procesos: ¿Un misterio? ¿Una forma de inteligencia y pensamiento? A este tipo de preguntas quiso responder la Psicología. Hay algunas propuestas que tuvieron su valor en aquel tiempo aunque actualmente no estén en voga, como los hallazgos de Bard, un investigador norteamericano que descubrió que para la actividad genial es decisivo ser pelirrojo; o como Parker que propuso la idea de la heredar los caracteres del genio; o la frenología de F.J. Gall, basada en la idea de la correspondencia entre las formas craneales y las capacidades del individuo, además afirmaba que el talento era un fenómeno universal. Por otro lado, Bethune en 1837 se interesó por la habilidad para originar nuevas combinaciones de pensamiento y Jevons en 1877 definía al genio como esencialmente creativo y anticipaba la idea de su divergencia respecto a los caminos ordinarios de pensamiento y acción. También William James expuso en 1880 la idea del pensamiento divergente en combinación con la rareza de la complejidad ideacional.

Paralelamente surgía en Viena una corriente de pensamiento de fuerte efecto cultural: el psicoanálisis. Debido a que su metodología no se ajustaba al método científico se mantuvo alejada de la comunidad científica de la psicología, pero no cabe duda de que en el terreno de las hipótesis el psicoanálisis hizo aportaciones que deben tenerse en cuenta, de hecho, han aparecido posteriormente como tales hipótesis sometidas a comprobación.

LAS HIPÓTESIS DEL PSICOANÁLISIS

Respecto a la creatividad, el psicoanálisis surge en el marco de las teorías implícitas que suponen el misterio romántico de la creatividad, la idea del genio como ser excepcional y las teorías psiquiátricas sobre la locura. En este sentido Sigmund Freud desarrolló un desbordante interés por el arte y los artistas. Su propuesta es considerada por Sterberg y Lubart (1999) como la primera propuesta importante en el siglo XX para el estudio de la creatividad.

Básicamente la propuesta de Freud limitaba el campo de la creatividad al mundo de la energía y la motivación que provocaban el acto creativo; su visión de la creatividad se basó en la búsqueda de los principios básicos de la motivación. Distinguía en la psique lo que él llamaba procesos: uno más primitivo, al que llamó proceso primario; y otro posteriormente elaborado al que llamó proceso secundario. Este proceso secundario equivale al modo lógico y consciente de la mente que está al alcance de la comprensión directa de los sujetos. No es en él donde Freud encuentra las raíces de la creatividad, sino en el proceso primario.

Este es fundamentalmente inconsciente, y en él actúan los conflictos primigenios resultantes de la conjunción de los impulsos biológicos fundamentales. Se apoya sobre lo que consideraba la tendencia básica de la existencia, conseguir la máxima gratificación de los instintos con los menores sentimientos de castigo y culpa. Para Freud, el sujeto creativo es capaz de aceptar y elaborar las fantasías que surgen en él relacionadas con los ensueños y con el juego infantil.

Las personas no creativas hacen frente a estas fantasías y tratan de eliminarlas. Si todos estos procesos encuentran un camino de sintonía con los sentimientos conscientes del sujeto, el individuo está en condiciones de realizar productos de alto nivel de calidad. La propuesta de Freud tuvo en su momento una gran capacidad de sugestión. En el psicoanálisis aparecieron planteamientos alternativos.

Otto Rank, discípulo de Freud, fue quien probablemente dedicó más tiempo al estudio de la motivación de los creativos. Para él, el concepto de creatividad estaba en el centro de la conducta humana: hasta el punto de que no podía ser entendida sin él.

De manera que el tipo ideal de personalidad es el del creativo, para quien utilizó el término «artista», no para referirse a los individuos que realizan obras artísticas, sino a aquel que ha

perdido los dos miedos fundamentales del hombre: el miedo a la vida (que consiste en el miedo a ser un individuo distinto) y el miedo a la muerte (consistente en el miedo a la unión y dependencia de los demás), y que ha conseguido superar ambos miedos integrándolos en su propia realidad personal.

Ernest Kris es considerado como perteneciente a la línea de psicoanalistas que han dado un fuerte relieve a la instancia del yo (frente al ello y el superyó). Desde este planteamiento, la creatividad es para Kris una regresión (una vuelta a lo primario e infantil) realizada al servicio del yo. Esta regresión supone una primitivización de las funciones del yo (como ocurre durante el sueño o en las fantasías o en las enfermedades mentales) sino durante los procesos de la creatividad. Para Kris la creatividad consiste en un proceso a lo largo de dos fases: una de inspiración, en la que el yo pierde el control sobre el propio pensamiento secundario, y se produce una regresión a las etapas en las que funciona el pensamiento primario y otra de elaboración del producto creativo con el pensamiento de proceso secundario, en la que se produce también una evaluación lógica y estricta sobre el producto conseguido.

Para Laurence Kubie, el preconscious (frontera entre lo inconsciente y lo consciente) es la fuente real de la creatividad. Considera que los procesos preconscious están más relacionados con la salud, la conducta adaptativa, la flexibilidad y la productividad que los mecanismos de sublimación de Freud o el de regresión de Kris. Para Kubie, tanto los procesos conscientes como inconscientes son amenazantes para la creatividad; ambos suelen ser de normas fijas y rígidas: los conscientes porque están encadenados a la realidad y los inconscientes porque lo están a la irrealidad y conducen a la distorsión de la creatividad. Solo en los procesos preconscious se produce la fluencia de imágenes simbólicas de la que depende la creatividad.

En general las teorías Freudianas se caracterizan por subrayar la presencia del conflicto como origen de la creatividad; por otro lado, en oposición a la teoría del conflicto se halla la parte del psicoanálisis en cuya postura se encuentra que la creatividad no solo no arranca del conflicto, sino que es un indicio de salud. Esta es una visión más contemporánea, donde K. Horney, en una posición más cercana al humanismo, defiende que el impulso creativo procede del deseo de la propia realización; Bychowsky critica el énfasis en las afiliaciones neuróticas de la creatividad; Wenkart opina que el individuo crea con lo que tiene de salud y no con lo que tiene de neurosis.

LOS PLANTEAMIENTOS EMPÍRICOS DE LA CREATIVIDAD

La investigación sobre la creatividad ha estado condicionada en sus planteamientos científicos y metodológicos por la psicología científica, que nace significativamente en los años 1869 y 1879. En el primero aparece en Londres un libro sobre la genética del genio publicado por un primo de Darwin, Francis Galton. En el segundo, Wilhelm Wundt crea un laboratorio experimental de psicología en la Universidad de Leipzig.

Fue Darwin quien a partir del descubrimiento de los procesos subyacentes a la selección natural centró la atención en el valor de la adaptación, y la creatividad pudo ser vista a partir de él con un rol en la solución de problemas y la colaboración a una adaptación exitosa. A su vez, Galton tradujo esta teoría a la psicología de la creatividad.

A partir de Galton, surge la curiosidad científica por la actividad creadora. De aquí nacen diversos planteamientos empíricos de la creatividad: la escuela diferencial de Londres, la escuela experimental, el pensamiento gestáltico y los procesos de solución de problemas. Sin dar tantos detalles de cada uno, se ofrece a continuación un resumen de ellos.

La escuela diferencial de Londres.

Francis Galton creó la línea de trabajo conocida inicialmente como psicometría (o medida del psique), ya que la diversidad individual se transformó en un problema de medida. Para obtener las medidas se construyen los test psicométricos y para comparar las conductas medidas por los test se desarrolla la metodología correlacional.

Esta línea de la psicología arranca con un estudio prototípico dedicado a la creatividad. La investigación básica de Galton fue el estudio científico del genio, que para él se define como una persona eminente: entre los que estudió había profesores, médicos, abogados, deportistas... los criterios por los que eran seleccionados eran el de su reputación póstuma y sus cualidades naturales. Al hablar de cualidades se refiere a que el genio adquiere su reputación porque tiene unas capacidades (inteligencia y aptitudes especiales), un gran entusiasmo (manifestado en la persistencia y el trabajo incansable) y una gran fuerza (manifestada en la fuerte motivación y el espíritu de lucha). Para Galton estas cualidades conducen a un individuo a la eminencia, ya que se combinan entre sí de manera sinérgica, es decir, no se suman entre sí, sino se multiplican.

La escuela experimental de Leipzig

Wilhelm Wundt planteó su laboratorio experimental con una intención rígida de fidelidad al método científico: nada podía estudiarse científicamente que no pudiera ser sometido a comprobación experimental en laboratorio. Posteriormente Wundt admitió que los procesos psíquicos superiores no podían estudiarse en el laboratorio sino solamente los procesos simples como la percepción y la sensación. Hacia 1900 apareció un grupo radicado en Wurzburg decidido a estudiar los procesos superiores, introduciendo en el laboratorio el método de la introspección.

Su objetivo era investigar cómo se realizaba la resolución de problemas y obtuvieron como resultado que las unidades del pensamiento cambiaban cuando se combinaban entre sí, que el pensamiento no es automático, sino dirigido por motivaciones y objetivos de los individuos, que el pensamiento no es una simple copia de la realidad y que existe el pensamiento sin imágenes.

De estos planteamientos surgieron dos líneas: un asociacionismo experimental que surge en Estados Unidos liderado por Thorndike y una teoría sobre el pensamiento, la *Gestalt*, que surge en Alemania. Ambas líneas parten de un objetivo común: el estudio de la solución de problemas.

El pensamiento creador según la *Gestalt*

Gestalt significa «forma» en alemán. Sus aportaciones a la comprensión de la creatividad han sido importantes. La psicología de la *Gestalt* ha sido una de las que han influido más directamente en la producción artística, aplicaciones de sus teorías se encuentran por ejemplo en Dalí (Busto invisible de Voltaire) o en el *op-art* o arte perceptivo de Escher, cuya obra ha llegado a ser definida como psicología gestáltica aplicada. Ehrenfels (1890) explicaba el concepto de *gestalt* haciendo ver cómo en la música lo importante es la melodía (forma) y no los tonos: una melodía puede transponerse (es decir, puede entonarse en un tono más alto o más bajo). Aunque de hecho cambian los tonos, que en la transposición son más altos o más bajos no cambia sin embargo la forma o *gestalt* (la melodía).

Sobre este punto trabajaron los psicólogos alemanes Wertheimer y Kohler, su punto de partida fue el trabajo sobre la organización de la percepción. «Lo importante para la teoría de

la creatividad en esta visión está en el hecho de que no considera al individuo como un espejo paciente que refleja la realidad, sino como un sujeto activo que la recrea» (Monreal, 2000).

Fue W. Kohler, quien en 1925 expresó los resultados de sus experimentos con monos que resolvían el problema de comerse un plátano (de difícil alcance) como consecuencia de unas *fases de pensamiento*: primero había un periodo de reflexión (inquietud, observación del entorno, quietud); pero de pronto se producía como un «relámpago mágico», equivalente a una intuición.

A este relámpago mágico se le denominó en inglés «insight», lo cual podría a equivaler a intuición más clarividencia (visión interna, toma de conciencia). Algunos gestaltistas la han denominado también el «Ajá!» Puede definirse más formalmente como la toma de conciencia de una relación que puede ocurrir entre dos realidades o entre otras relaciones. La idea gestáltica de la creatividad trae consigo la sugerencia de que el pensamiento creativo no aparece monóticamente, de manera simple, sino que se construye a través de una serie de fases o etapas.

Las fases en la solución de problemas

La primera propuesta sistemática en la resolución de problemas se debe a un naturalista, Helmholtz (1896). Para él la solución de problemas implicaba un proceso de tres etapas. La etapa inicial se caracterizaba por un trabajo de investigación en la que el sujeto acumulaba el mayor número de datos sobre el problema. La segunda etapa era caracterizada por el descanso en el acrecentamiento de datos, el sujeto parece no atender al problema, al menos de manera intensa, más bien trabaja con el recuerdo de los datos. Finalmente se producía la iluminación o rápido darse cuenta (el «Ajá!») en una tercera etapa en la que aparecían las soluciones del problema.

En las tres etapas se incluían dos conceptos, ejes del proceso creativo: un proceso inconsciente y la intuición. Parece, pues, que se supone que la solución del problema aparece más por intuiciones que por pensamiento racional.

Hubo otros trabajos de investigación en este campo, sin embargo la teoría que más se difundió fue la de G. Wallas (1926), él quería explicar cuál era el proceso de la producción creativa, y propuso que se trataba de un conjunto de pasos que avanzaban hacia una solución

final. Estos son los de preparación, donde lo más importante es la determinación del problema; la incubación, donde se generan de manera inconsciente las posibles soluciones del problema y donde estaría en realidad el potencial creativo; la iluminación, es la fase del descubrimiento consciente el sujeto tiene la sensación de que descubre algo en ese momento, el insight; y por último la verificación, en donde se evalúan las soluciones encontradas y se comprueba su adecuación.

TEORÍAS DE LA CREATIVIDAD A PARTIR DE 1950

A partir de 1950 se observa el hecho cada vez más evidente de la convergencia de las diferentes escuelas y teorías psicológicas en el tema de la creatividad. De acuerdo a Monreal (2000), todas las líneas de investigación han partido de dos planteamientos básicos: el diferencial y el experimental; siguiendo uno u otro de los dos planteamientos, o utilizando ambos han aparecido diferentes líneas de trabajo las cuales no es fácil diferenciar categóricamente porque se implican unas a otras y no necesariamente una línea excluye las hipótesis y procedimientos.

Hoy en día se sigue estudiando la creatividad con propuestas centradas en el individuo creativo (son todavía más abundantes) y van creciendo las propuestas centradas en los sistemas, en las que el individuo es estudiado en sus contextos sociales e históricos.

La propuesta diferencial

En gran parte la historia de la investigación de la creatividad es la historia de la propuesta diferencial, la cual encontró en Guilford una fuerte potenciación que hizo arrancar en 1950 lo que se conoce como la edad de oro de la investigación de la creatividad, donde destaca como eje básico el pensamiento divergente. De acuerdo con Monreal (2000), se entienden como propuestas diferenciales para la investigación de la creatividad «Las que sostienen la teoría de que la creatividad es un rasgo mental que tiene una cierta estabilidad y que puede ser cuantificado con instrumentos de medida adecuados».

Dicho rasgo no es idéntico en todos los individuos, de ahí la necesidad de estudiar sus diferencias cuantitativas y cualitativas: lo cual es una perspectiva de investigación que facilita el estudio del individuo creativo.

Partiendo de la idea de que la creatividad puede ser cuantificada, se diseñan unas pruebas (test de creatividad) en las que se analiza la capacidad creativa del sujeto: esto significa que el sujeto es estudiado en un ambiente artificial normativo, no natural, y que se trata de averiguar cuáles son y cuál es el nivel de los componentes de su capacidad creativa.

Hasta los años 70 las investigaciones diferenciales se han preocupado básicamente de dos temas de investigación: las capacidades cognitivas y la personalidad. Después de los 70 han aparecido otros temas, con una gran diversidad de contenido teórico.

Monreal (2000) hace una buena reseña de los temas más recurrentes a partir de 1970: serían el desarrollo de nuevas medidas de características de la personalidad asociadas con la conducta creativa (Colangelo, Kerr, Hallowell, Huesman y Gaeth, 1992), medidas del producto creativo (Reis y Renzulli, 1991), medidas de la generación y evaluación de la idea (Runco y Mraz, 1992), y el estudio de las características ambientales asociadas con la creatividad (Amabile, 1996). Plucker y Renzulli (1999) piensan que son cuatro las áreas específicas de la investigación diferencial: los procesos creativos, la persona creativa, los productos creativos y el ambiente creativo o interacciones de la persona con el ambiente.

Las principales críticas que ha recibido esta propuesta es que tiene falta de valor predictor, la falta de existencia o de hallazgo de un criterio claro del hecho creativo, básicamente tiene problemas de validez y de fiabilidad, es decir, no se sabe bien qué es lo que miden ni tampoco son muy estables sus resultados.

A pesar de esto, es razonable reconocer que el acercamiento diferencial a la creatividad es el más desarrollado de todas las propuestas de la psicología y el que más datos proporciona. Su metodología ha sido la más capaz de acercarse a dos aspectos básicos para el estudio de la creatividad: la complejidad y la individualidad.

La propuesta experimental

La propuesta experimental es en su conjunto la más extendida en los distintos campos de la psicología. La propuesta experimental ha partido de la raíz gestáltica de que la creatividad es un procesamiento cognitivo de las personas que se producen en la resolución de problemas. La propuesta experimental analiza los procesos cognitivos en solución de problemas que se

realizan en el contexto artificial controlado de laboratorio y recurriendo a la metodología experimental de manipulación y control que la aparta de la metodología diferencial.

El problema al que se enfrenta la propuesta experimental radica en la complejidad de la creatividad. Reducir a una posibilidad de manipulación conductas tan complejas para establecer una línea de causalidad entre el sujeto creativo influido por aspectos evolutivos, sociales, educativos, sociales, cognitivos (variable independiente) y el efecto creativo mismo, los componentes, rasgos o indicadores de la creatividad (variable dependiente), exige seleccionar adecuadamente las conductas, pero en la creatividad esto presenta una especial dificultad ya que por definición la creatividad es contraria al control, siendo nueva e impredecible.

Hay una gran variedad de temas de investigación planteados respecto a la creatividad, como la influencia de la información y estrategias, la solución de problemas, la intuición, los aspectos pre verbales, los estados afectivos en relación con el proceso creativo, la motivación, etc. La aportación experimental llega a muchos campos e invade con su metodología a otras áreas de investigación de la creatividad.

Otras líneas de investigación de la creatividad

Existe diversidad de líneas de investigación de la creatividad, algunas nuevas, algunas que participan de otras teorías, las cuales se mencionan aquí solo para efectos ilustrativos, sin entrar demasiado en detalles.

a) La propuesta psicobiológica

Esta teoría fue desarrollada en los años 50, 60, 70 por autores como Hebb, Lindsley, Duffy, Berlyne y más recientemente por Eysenck y Martindale.

Sus métodos de investigación son experimentales y están centrados en la obtención de medidas fisiológicas estándar como el electroencefalograma de la activación cortical, o las medidas de la proporción metabólica de la glucosa cerebral. Lo que la propuesta psicobiológica plantea es la hipótesis de que la creatividad es un rasgo del individuo: un rasgo que aprecian fundamentalmente en el proceso primario y en las fases de incubación e iluminación del proceso creativo.

El valor de esta propuesta radica en que proporciona un determinado tipo de evidencias sobre creatividad convergentes con hipótesis de otro origen, y que no pueden obtenerse nada más que por sus técnicas de investigación biológica utilizadas. Por otro lado, tiene en contra la cuestión de si la explicación de la conducta humana puede ser exclusivamente fisiológica; algunos opinan que sí, otros que no.

b) La propuesta conductual

La psicología de la conducta sigue el método científico experimental y su hipótesis básica es que toda conducta es aprendida por condicionamientos ambientales (por premios o por penalizaciones del ambiente).

Cropley (1970) presenta la explicación de la creatividad en donde cada individuo construye un patrón de respuestas concretas dadas a estímulos concretos, de manera que aparece un amplio rango de conducta que no ha sido aprendida específicamente. Por otro lado Skinner (1969) cree que la psicología conductual puede explicar la creatividad a partir del principio de condicionamiento operante: bajo él las respuestas se aprenden, no como respuesta a un estímulo anterior, sino por la influencia de las consecuencias que tiene la conducta.

c) La propuesta asociacionista

Es una variación a la propuesta conductual y fue realizada después de los años 50 por Mednick (1962).

Para el asociacionismo el pensamiento creativo consiste en la combinación nueva y útil entre elementos asociativos: la creatividad será mayor en la medida en que haya una mayor distancia entre los elementos que se asocian (por ejemplo, la asociación entre mesa y silla es de distancia corta, la asociación entre mesa y felicidad es de distancia larga).

La propuesta asociacionista fue abandonada prácticamente por los experimentalistas a fines de los años 60. Recientemente el asociacionismo ha vuelto en forma de modelos conexionistas del procesamiento (Morris, 1989), lo cual difiere del «viejo asociacionismo» en el hecho de postular un largo número de conexiones

paralelas entre las representaciones de entrada y salida. La forma de trabajo se basa ahora en la simulación por computador y en los hallazgos de la psicobiología.

d) La propuesta ambiental

Se apoya en los estudios experimentales de la creatividad. Uno de sus autores más representativos es Amabile, que proviene del campo diferencial, por lo que su metodología de trabajo utiliza tanto la metodología experimental como la diferencial.

La propuesta ambiental intenta ampliar el estudio de la creatividad considerada simplemente como un rasgo o centrada en lo exclusivamente cognitivo, a considerarla condicionada de manera básica por el contexto social y cultural dentro de la teoría de sistemas.

Su hipótesis básica es que la creatividad no es simplemente un rasgo del individuo que se manifiesta sean las que sean las circunstancias, sino que es una actividad del individuo basada en el contexto social y cultural; si se eliminara dicho contexto, la creatividad dejaría de existir.

e) La propuesta cognitiva

La psicología cognitiva sustituyó al asociacionismo en el estudio de la creatividad. Para estudiar la creatividad la propuesta cognitiva se ha centrado básicamente en los procesos de solución de problemas, analizando para ello los procesos cognitivos que se realizan. Para hacer esto ha recurrido al contexto artificial y controlado del laboratorio y al recurso de la metodología experimental de manipulación y control.

Su principal dificultad radica en la no aplicabilidad de su metodología al estudio del individuo en ambientes y contextos reales.

f) La propuesta computacional

Esta propuesta surge de los estudios sobre inteligencia artificial, que pretenden convertir en inteligentes a los ordenadores. La propuesta de estudiar computacionalmente la creatividad ha surgido del supuesto de que el pensamiento creativo de un individuo puede ser formalizado como un programa de ordenador.

La hipótesis básica es que los procesos mentales y los computacionales son idénticos: según esto si reproducimos computacionalmente el proceso mental inteligente, el ordenador será inteligente, y si reproducimos el proceso mental creativo, el ordenador será creativo.

Hasta hoy, se han creado algunos programas, unos basados en la teoría asociacionista de la creatividad, dirigiendo al ordenador a crear conexiones no esperadas entre ideas o términos.

Su aportación principal es su alto grado de precisión y sus críticas más fuertes se relacionan con el hecho de que es imposible transferir la biología humana a un ordenador (emociones, experiencia personal), además del carácter individualista del ordenador, que no «existe» dentro de un ambiente o un contexto social.

g) La propuesta biográfica

Esta propuesta se plantea estudiar casos de individuos considerados creativos de manera no discutida. Parte del supuesto de que la mejor manera de comprender la creatividad es el examen minucioso de la vida de los sujetos creativos.

Investigadores como Gruber, Wallace o Gardner, que siguen el método de estudio de casos concretos como Einstein, Ghandi o Picasso, prefieren las descripciones cualitativas y piensan que la persona creativa es única e intransferible, y no se le pueden encontrar aspectos comunes con los demás.

Su mayor valor radica en el hecho de su acercamiento a la creatividad real de los individuos; por otro lado fallan en el talante científico de sus métodos debido a su falta de control del ambiente y la falta de aplicabilidad de sus resultados a otros individuos.

7.5. EL JUEGO

El concepto de juego es amplio y hasta cierto punto ambiguo; sin embargo, se puede afirmar que es *per se* universal, plural, y heterogéneo. Este apartado se enfoca en la definición, características, clasificación y teorías de los juegos considerando sus diversas aplicaciones a lo largo de la historia.

7.5.1. CONCEPTO DE JUEGO

Etimológicamente el término juego procede del latín «iocum» (broma, diversión), y «ludos» (lúdica), que es el acto de jugar. Petrovski (citado por Elkonin, 1985) encuentra algunas diferencias del concepto del juego entre diferentes pueblos. Para los griegos antiguos «juego» significa las acciones propias de los niños y expresaba principalmente lo que denominamos «hacer chiquilladas». Entre los hebreos la palabra «juego» correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos «ludo» significaba alegría; entre los germanos «spilan» definía un movimiento ligero y suave como el de un péndulo que producía placer. Posteriormente la palabra «juego» empezó a significar en toda estas lenguas un grupo numeroso de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría o satisfacción.

En la siguiente tabla se encuentra la definición de juego de acuerdo a algunos autores:

Tabla 11. Algunas definiciones de «juego»

Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... Escuela abierta, 153-182.

Autor	Definición
Bühler, K. (1924)	Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, y de la relación de finalidad que tenga.
Jacquín, Guy (1958)	El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.
Russel, A. (1970)	El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.
Huizinga, J.(1972)	El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real.
Spencer, H. (1983)	El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía.

Autor	Definición
Elkonin, D. (1985)	Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
J. Brunner (1986)	El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser él mismo.
Binmore, K (1994)	Se desarrolla un juego cada vez que unos individuos se relacionan con otros.
Real Academia Española de la lengua (2014)	El juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde

De las anteriores definiciones, por muy amplias que sean, no llegan a abarcar todos los aspectos del juego, se pueden sacar los siguientes conceptos: «actividad generadora de placer», «ser el mismo», «actividad espontánea» «acción libre», «sin utilidad propia», «relación con otros», etc.

Desde diferentes disciplinas como son la psicología, la pedagogía, la sociología, la antropología o la economía, entre otras, se ha intentado realizar una definición completa sobre qué es el juego, pero no se ha llegado a un acuerdo unánime. Se entiende que el juego es una actividad natural en el hombre (adultos y niños) que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, y ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Los niños y adultos de todas las épocas han jugado. Desde el punto de vista de la antropología cultural se ha comprobado que el juego posee connotaciones diferentes según el contexto cultural. Esto es debido a que cada cultura tiene unos elementos que lo caracterizan. En la Antigua Grecia el juego se denominaba «padeia» para referirse a expresiones espontáneas del juego y «agón» para referirse al desafío que proponen los juegos de competición. Pero en latín también existe «ludus» que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. Cada disciplina, autor o corriente prioriza unas variantes frente a otras. Todas estas cuestiones hacen valorar el juego como un recurso didáctico con un alto valor educativo.

Un breve resumen de la historia del juego hecho por (Martínez Perales, 2012) parte de descubrimientos en Irán datados de 3000 años a.C., lo que demuestra que ya se ofrecían

objetos a los bebés para jugar. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños. El juego ha estado siempre presente en la naturaleza humana y ha formado una parte esencial de la cultura. A lo largo de la historia el juego ha ido evolucionando y siempre han cumplido una función de aprendizaje social muy importante, presente en todas las civilizaciones humanas.

El juego de azar «cara o cruz» surgió desde el momento en que se popularizó la moneda. En Mesopotamia, las clases dirigentes de Sumer jugaban a un juego de tablero único de aquella época, el juego real de Ur. También se ha encontrado canicas, dados y juegos similares al dominó.

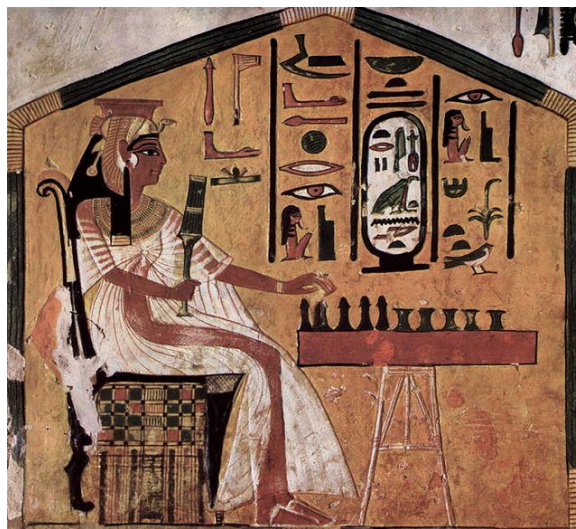


Figura 9. Representación egipcia en la que aparece un juego de mesa semejante al ajedrez
García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

En Egipto y Mesopotamia se jugaba al «senet», similar al ajedrez, aunque el ajedrez propiamente dicho se inventó en India en el siglo VI d.C. Las marionetas tuvieron su origen tanto en Egipto como en la antigua China, donde eran utilizadas para algunas celebraciones religiosas, mientras que las muñecas (de hueso, cerámica, madera o marfil) han estado presentes en todas las épocas y en todas las civilizaciones desde la prehistoria.

Tanto en Grecia como en Roma el juego estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. Algunos de los juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas o peonzas. El juego de la oca también tiene su origen en Grecia y cobró especial importancia en la Edad Media, al atribuirle un sentido religioso. En Grecia algunos juegos como los Píticos o los

Olímpicos constituían el eje central de importantes ceremonias religiosas. Algunos se celebraban en honor a los dioses, otros como ofrendas de acción de gracias.

Por su parte, el Imperio Romano fue una de las sociedades más festivas de toda la historia. La palabra en latina «otium» (ocio) significaba paz, descanso, y era el tiempo preferido por los romanos. En ese periodo era habitual la celebración de grandes espectáculos que se desarrollaban en los circos, teatros y anfiteatros, y que recibían el nombre de «ludus» (juego); estos juegos eran una especie de ficción o representación simbólica de la realidad, en la que combatían gladiadores emulando batallas conocidas, o tenían lugar competiciones deportivas de todo tipo. Pero fundamentalmente eran actividades de ocio de masas, muy parecidas a los torneos de caballeros medievales o a los grandes espectáculos deportivos que se siguen realizando en la sociedad actual. También se han encontrado juegos de rayuela grabados en suelo romano.

En la Edad Media se utilizaban pocos juguetes y la mayoría de los juegos eran al aire libre. Otros juegos populares medievales fueron las damas, el billar y los naipes, inventados en Francia en 1392 como una forma de representación de la sociedad feudal.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad, los juegos se centran en el hombre y no en Dios. Los juegos toman fuerza, se revitalizan los juegos al aire libre y aparecen los primeros artesanos, las primeras fabricaciones son muñecas de madera.

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego como elemento educativo que facilita el aprendizaje. En el siglo XVIII, la visión del juego como instrumento pedagógico se impone en los pensadores de la época. Rousseau desde su obra «el Emilio» fue un ejemplo. En el siglo XVIII fueron oficializados sorteos de lotería en casi todo Europa.

Ya en el siglo XIX surgen las primeras teorías sobre el juego. Aparecen las principales escuelas pedagógicas y gran variedad de juguetes. Además fueron definidas la mayoría de las reglas de los deportes que se practican actualmente.

En 1928 con John von Neumann aparece la Teoría de Juegos, donde la palabra «juego» no se utiliza en su acepción de «actividad lúdica», sino como un modelo de una

interacción social en el que las decisiones de unos individuos influyen en los resultados obtenidos por los otros (Pascual, y otros, 2009).

En este sentido la Teoría de Juegos es una rama de las matemáticas que analiza situaciones estratégicas interdependientes. Un juego en esta disciplina se caracteriza por un conjunto de jugadores, un conjunto de estrategias disponibles para cada jugador y unos resultados posibles para cada jugador; estos resultados individuales dependen de la estrategia propia del jugador en cuestión y de las estrategias jugadas por el resto de jugadores. En general comenzó el interés por el desarrollo de estrategias para convertir al juego en una herramienta de la lógica, de las matemáticas y del desarrollo de la ciencia.

El juego ha adquirido diversos significados en cada época. Desde el punto de vista de la antropología (García & Llull, 2009), el juego está relacionado con las necesidades físicas, psíquicas y espirituales de cada sociedad y puede tener cuatro posibles funciones:

- a) El juego como entrenamiento de habilidades necesarias para la supervivencia (cazar, defenderse de los enemigos, hacer fuego, etc.) está relacionado con actividades físico-motoras y tiene como objetivos adquirir más fuerza muscular, ser más resistente, más ágil, etc.
- b) El juego como expresión de la espiritualidad estaba relacionado con rituales mágicos y ceremonias religiosas, que le otorgaban diversos significados simbólicos. Por ejemplo el juego de pelota era para los antiguos mayas una representación de sus mitos sobre la creación de los hombres, y para otros pueblos mesoamericanos una imitación del movimiento de los astros en el cielo.
- c) El juego con fines terapéuticos ha sido utilizado por muchas sociedades como una forma de relajación y evasión. Por ejemplo era frecuente que muchos reyes y poderosos practicasen la caza y algunos deportes ecuestres, no solo para olvidarse de las preocupaciones, sino también para demostrar su dominio sobre la naturaleza y aumentar su propia autoestima.
- d) El juego como simple diversión o entretenimiento ha sido considerado como una actividad de ocio practicada por todos los grupos humanos para ocupar el tiempo libre.

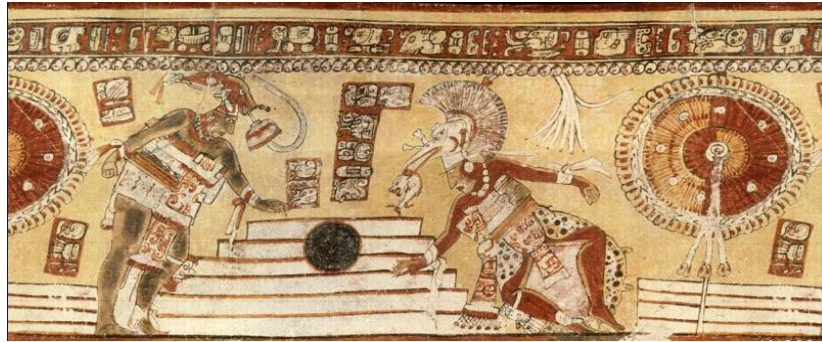


Figura 10. Juego de pelota maya

Zender, M. (s.f.). Desporte, espectáculo y teatro político: Una nueva visión del juego de pelota maya en el periodo clásico. Publicaciones en línea de PARI, 1-3. Recuperado el 26 de Febrero de 2015, de www.mesoweb.com/pari/publications/journal/404/desporte.pdf

CARÁCTERÍSTICAS DEL JUEGO

Cada investigador ha propuesto las características del juego de acuerdo a su corriente de pensamiento. A continuación presento dichas características, las cuales no son, ni mucho menos, la totalidad que puede haber.

- **El juego es libre**

Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos pueden definirse por su carácter lúdico y no obligatorio. Además se tiene la conciencia de ser de otra manera de cómo uno es en la vida corriente.

- **El juego produce placer**

El juego se realiza por placer y proporciona una satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud (1920), para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget (1979) y Vygotski (1979), quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas.

- **El juego implica actividad**

No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico, pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.

- **El juego es innato**

Muchos juegos no necesitan explicarse, nacen de forma automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas. Los niños viven y aprenden jugando.

- **El juego se puede ejecutar en cualquier etapa de la vida**

Aunque el juego se identifica como una actividad propia de la infancia y sea tan importante en esa etapa de la vida para que el niño pueda tener un crecimiento sano y feliz, lo cierto es que los adultos también juegan porque el juego forma parte de la cultura. El juego no es exclusivo del niño, el adulto también es capaz de ser creativo y de utilizar toda su personalidad para jugar.

Según Blatner (1988) la necesidad de jugar de los seres humanos es permanente durante toda la vida. Señalan que la base de la vida del hombre es la habilidad para amar, para trabajar, para jugar y para pensar y la relación que se forme de estos cuatro aspectos primordiales de su vida. Sin embargo, en el mundo occidental, estos cuatro aspectos se han ido separando cada vez más.

Como consecuencia el juego se ha ido dejando cada vez más como una actividad perteneciente a la niñez y, que el ser adulto lleva a cabo y reconoce a través de prácticas más formales de competencia y actuación, como los deportes y las artes, donde existen una especie de expectativas y evaluaciones.

- **El juego tiene una finalidad intrínseca**

Uno de los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en él son más importantes los procesos que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. En el juego no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el

proceso. Esta cualidad se denomina «autotelismo» (que la actividad de ocio tiene la finalidad en sí misma) y es común a toda actividad de ocio (Trilla, 1993).

La acción de jugar se convierte en la meta de la conducta porque da satisfacción al mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, la tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador.

El juego se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma, cuando las actividades lúdicas se convierten en instrumentos para lograr resultados exteriores, como cuando los adultos juegan en un casino para ganar dinero.

- **El juego organiza las acciones de un modo propio y específico**

En los juegos se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores. Sin embargo carece de una lógica organizacional similar a la del mundo adulto.

Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido. Así se puede diferenciar una conducta lúdica, con elementos característicos de la situación de juego, de otras conductas que no tienen los rasgos propios del juego: observar a dos personas jugar ajedrez no es lo mismo que observar a dos personas descargando un saco de café de un camión. Ambas conductas, la del juego y la del trabajo, tienen características muy distintas.

También es fácil diferenciar cuando dos niños se pelean en serio o en broma por la ausencia de intención de hacerse daño, aunque al final se pueda llegar a una situación conflictiva no prevista por los jugadores.

- **El juego es una forma de interactuar con la realidad**

Ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. Chateau (1973) menciona que «el juego prepara para la vida seria y con él se busca y se prueba la personalidad».

Los juegos de cartas por ejemplo requieren el mantenimiento de la atención durante periodos prolongados de tiempo y no todas las personas muestran la misma predisposición ante esta exigencia. Resumiendo, en el juego la persona hace una adaptación libre y espontánea de la realidad y se comporta con ella de una manera determinada, según su personalidad, sus capacidades, sus inquietudes, etc.

- **El juego es una vía de autoafirmación**

El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Un niño juega a los maestros, a los papás, a los médicos, porque necesita entender a los adultos. En el juego erótico el adulto se afirma a sí mismo, expresando sus necesidades y deseos, aumentando su autoestima.

- **El juego favorece la socialización**

Seybold (1976) menciona que el juego estimula la sociabilidad. El juego nos enseña a respetar las formas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.

También pueden constituir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador, por eso mismo, el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas.

- **Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables**

Los juguetes son solo una herramienta para el juego, pero si no existen o tienen características diferentes a las que se requieren se pueden eliminar, cambiar o adaptar. Es posible jugar con cualquier elemento natural, fabricado o desechable, al que el jugador otorga una función simbólica; por ejemplo, un bolígrafo puede convertirse imaginativamente en una jeringuilla para jugar a los médicos.

También se juega a inventar juegos o se juega con el propio cuerpo. Lo esencial es la propia acción lúdica a la que se pueden agregar o quitar medios dependiendo de la imaginación y la creatividad del jugador.

- **Los juegos son limitados en espacio y tiempo, pero son inciertos**

Esta idea proviene de Seybold (1976). El tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación del que juega y del atractivo, en parte subjetivo, del propio juego. En la sociedad actual se puede decir que ocupamos los espacios en los que podemos jugar y que estos cambian con cierta frecuencia; se puede jugar dentro de casa, en la calle, en el campo, en una cancha deportiva, etc.

Los espacios de juego se modifican y se alternan según nuestras posibilidades y necesidades. Sin embargo el juego siempre tiene una duración determinada y se pone en práctica más o menos en un espacio acotado. A pesar de ello, es incierto en sus resultados, no se sabe cómo ni cuándo va a terminar, lo cual envuelve al juego con un cierto halo de misterio (Huizinga, 1954) que condiciona y transforma esos límites.

- **El juego constituye un elemento sobre-motivador**

El juego es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues le añade un interés, una emoción y una dimensión simbólica que resulta placentera. A ello contribuye el hecho de que a menudo el juego se manifiesta con una estética especial de cara al exterior, mediante el uso de disfraces, adornos y símbolos que llaman la atención y lo diferencian respecto de otros aspectos de la vida real.

Por eso se utiliza a menudo en los procesos educativos, para hacer más amena la tarea escolar o para conseguir unos determinados objetivos didácticos mediante la realización de una actividad lúdica.

Esto mismo es lo que se denomina «juego educativo», que al estar dirigido o manipulado por un educador, pierde algunas de las características mencionadas anteriormente, como la libertad y el autotelismo.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Existen diversos autores y corrientes que hacen su propia clasificación de los juegos, a continuación presentaré las dos que considero más relevantes para este trabajo de investigación.

Piaget, ya que hace una clasificación en torno a la infancia hasta llegar al juego de reglas, que interesa para este trabajo y Caillois, quien los clasifica desde un punto de vista más social y en donde la clasificación del juego de mesa encaja en mi propuesta investigadora.

Desde la Teoría Psicogenética, Piaget (1961) menciona tres tipos de juegos: el de ejercicios, el juego simbólico y el juego de reglas.

- **El juego de ejercicios**

Aparece en el niño desde su nacimiento y consiste en repetir actividades y movimientos por placer de una manera individual, el pequeño desde su llegada a este mundo hace uso de su cuerpo para expresarse con los que se encuentran a su alrededor, es decir, mueve sus manos, sus piernas y su cuerpo por instinto y después por placer e imitación.

- **El juego simbólico**

En el juego simbólico el pequeño reproduce sus vivencias, modificándolas según sus necesidades e interés del momento, el niño durante esta etapa no necesita de juguetes, es capaz de suplirlo por cualquier objeto, sirviendo como apoyo al juego. Por ejemplo jugar a la «comidita» y simular que la comida son las hojas de los árboles.

- **El juego de reglas**

Hace su aparición a partir de los seis y siete años y son de tipo social que realizan con uno o varios jugadores, los cuales deben respetar las reglas del mismo, cuyo desarrollo implica cooperación por cada uno de los integrantes del equipo para lograr el triunfo, además obliga a los participantes a tomar en cuenta el punto de vista de los demás compañeros, por ejemplo el fútbol.

Desde un punto de vista social, según Huizinga (1996) el juego tiene un valor cultural; puede considerarse una representación de la lucha por la supervivencia; es parte de las fiestas cívicas y religiosas, en las que con frecuencia aparece asociado a expresiones folklóricas como cantos,

danzas, etc.; además de ser una actividad de ocio que proporciona diversión y beneficios de toda índole, según el modelo de ocio imperante en la sociedad.

Pero sobre todo el juego es un ámbito de aprendizaje en el que los niños adquieren modelos de comportamiento y habilidades que servirán en el futuro para su adecuada inserción en el mundo adulto.

La actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura; por ejemplo el Monopoly reproduce el funcionamiento del sistema económico capitalista. En resumen, el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es el reflejo de la sociedad en que se vive.

Por otro lado, Caillois (1967) piensa que los juegos practicados mayoritariamente por un grupo social determinado identifican la forma de ser, las características y los comportamientos de dicho grupo. A este respecto diferencia cuatro tipos de juegos que originalmente fueron definidos por los griegos y luego se han transmitido a otras culturas con diversas variables a lo largo de la historia:

- **AGON**

Son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca respetar su superioridad respetando una serie de reglas que marcan el desarrollo de la actividad lúdica. Son ejemplos de ello los deportes, los juegos de mesa, los juegos intelectuales o de estrategia.



Figura 11. Juegos de mesa

Bing, I. (s.f.). Bing. Recuperado el 21 de Febrero de 2015, de Bing web:

<http://www.bing.com/images/search?q=juego+de+mesa+imagen&qvpt=juego+de+mesa+imagen&FORM=IGRE>

- **ALEA**

Son los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sino de la suerte o del azar. Por tanto el objetivo no es tratar de vencer al adversario sino imponerse al destino; la voluntad del jugador pasa a un segundo plano porque no queda más remedio que confiar en el destino. Por ejemplo las rifas o las loterías.



Figura 12. Juego de lotería

Imágenes, G. (8 de Abril de 2015). Google. Obtenido de Google:

www.google.es/search?q=loter%C3%ADa+imagen&biw=1242&bih=612&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=QGgJVdeiDMGiUv2tgsgl&ved=0CAcQAUoAg#tbn=isch&q=

- **MIMICRY**

Son los juegos de simulación en los que se acepta la existencia de una ficción o una ilusión, acordada por los jugadores que participan en ella. No predominan las reglas, sino la capacidad de simulación de una segunda realidad o universo paralelo. El jugador escapa del mundo convirtiéndose en otro y ayudándose de la mímica, el disfraz y otros elementos simbólicos. Por ejemplo los juegos de rol.



Figura 13. Juego de rol «Tibia»

Mobile, V. (24 de Octubre de 2013). 7 juegos que reducen la productividad en el trabajo. La Vanguardia. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/videojuegos-mobile/20131024/54391620401/juegos-productividad-trabajo-buscaminas-solitario-candy-crush-farmville.html#/?numPage=3>

- ILINX

Son juegos que se basan en la búsqueda del vértigo, intentan destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligen a la conciencia racional una especie de pánico voluptuoso. Se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad de forma brusca.

Por ejemplo, el movimiento rápido de rotación o caída de los carruseles de feria provoca un estado orgánico de confusión, desconcierto y angustia física; también se incluyen en esta clasificación las situaciones desorientadoras o monstruosas que alcanzan la ansiedad psíquica, como los túneles de terror o los laberinto



Figura 14. Juegos de feria «carrusel volador»

Losvideomas. (s.f.). Losvideomas. Recuperado el 14 de Abril de 2015, de Losvideomas web:

www.losvideomas.net/sites/default/files/d916305e-f884-4d2a-8cb4-9d5adf2876e4_20130205040749.jpg

Caillois (1967) explica que estos cuatro tipos de juegos pueden mantenerse como simple actividad lúdica, al margen de los mecanismos sociales, o aplicarse a otras actividades de la vida cotidiana integrándose profundamente en los mecanismos sociales. También previene sobre posibles disfunciones o degradaciones de estos juegos, que pueden dar lugar a problemas personales y sociales de diversa índole.

En síntesis, los tipos de juegos y sus aplicaciones en la vida cotidiana así como sus degradaciones se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 12. Clasificación de los juegos desde un punto de vista social

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

Juegos	Actividades lúdicas	Aplicaciones del juego a otras actividades de la vida cotidiana	Disfunciones o degradaciones
AGON (competencia)	Deportes, torneos, juegos de mesa, juegos de estrategia	Competencia comercial, concursos, exámenes	Ambición de poder, ganar por encima de todo, el fin justifica los medios
ALEA (suerte)	Loterías, casinos, rifas, apuestas, quinielas	Especulación bursátil	Ludopatía, superstición, astrología, videncia, adivinación
MIMICRY (simulación)	Carnaval, fiesta de disfraces, juegos de rol, teatro, cine, videojuegos, realidad virtual	Uniforme de trabajo, profesiones de representación pública, moda y etiqueta, protocolo y ceremonial	Enajenación mental, desdoblamiento de la personalidad, problemas de adaptación social
ILINX (vértigo)	Parques de atracciones, deportes de riesgo, actividades de multiaventura, carreras de velocidad	Profesiones cuyo ejercicio implica control de las situaciones extremas	Consumo de estupefacientes, inconsciencia acerca del riesgo personal

LOS JUEGOS DE MESA

Dado que el juego de mesa es de relevancia para esta investigación, a continuación se procede a entrar más en detalle en su definición.

En general, los juegos de tablero o de mesa son similares, la mayoría de las personas después de una primera partida aprende las reglas y mientras más se practique, mejor se jugará.

Existen varios criterios de clasificación de acuerdo al material con que se juega como el tablero, las fichas, las piezas, los dados, las tarjetas, las barajas, incluso la naturaleza del juego. García y Torrijos (2002) hacen la siguiente clasificación de los juegos de mesa:

- **Juegos de estrategia**

La palabra *estrategia* se define como el arte de dirigir las operaciones militares o el arte para conducir un asunto. La estrategia es cualquier acción planificada previamente y llevada a cabo con el fin de conseguir objetivos.

Desde su origen, los juegos de estrategia se identifican con la guerra, como el ajedrez y el Risk. El primer juego más parecido a los de esta clase se llamó *Axis and Allies*. En este tipo de juegos la táctica es la característica principal para alcanzar la victoria.

- **Juegos de intercambio**

Las reglas de este tipo de juego son sencillas: las fichas parten de posiciones enfrentadas en ambas partes del tablero. Cada jugador lleva sus fichas al lado opuesto y las coloca en los lugares que antes ocupaba el adversario. Los trayectos de las fichas varían y ahí se encuentran las diferencias de los juegos. La libertad de movimiento de las fichas cambia desde una carrera libre hasta un auténtico rompecabezas. Las fichas pueden o no retroceder, saltar por encima de las propias o las del contrario. En cualquier caso, son juegos con reglas abiertas, muy sencillas y un pasatiempo para personas de cualquier edad.

En esta clasificación están las damas españolas o las damas chinas.

- **Juegos de fichas**

Los juegos de fichas que se han encontrado en China –que datan de 1120 d.C.–, se tallaban en hueso o marfil y se decoraban con ébano, como en el caso del dominó chino. En Europa los juegos se hacían pegando y sujetando dos láminas de ébano en ambos lados de la ficha de hueso, con un alfiler en medio conocido como *ojiva*, que aún se encuentra en muchos conjuntos modernos.

- **Juegos de posición**

Se caracterizan por tener como objetivo llegar a una determinada posición de las piezas. Generalmente, aunque no necesariamente, se utilizan dados para determinar el número de casillas que se avanzará con una ficha, se podrá avanzar o retroceder, e incluso en algunas habrá un castigo. Se podrán hacer preguntas o no, o se podrán presentar retos. Gana el primer jugador que llega a la última casilla. Un ejemplo de ello es el juego de la oca o el maratón.

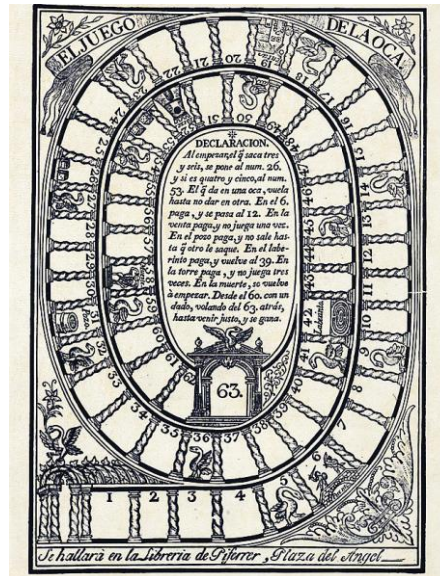


Figura 15. El juego de la oca
Jahartwick. (29 de Septiembre de 2011). Jahartwick blogspot.
Recuperado el 17 de Abril de 2015, de Jahartwick blogspot
web: www.jahartwick.blogspot.com.es/2011/09/el-juego-de-la-oca.html

- **Juegos de captura**

Son los que tienen como objetivo capturar las fichas del jugador contrario. Ejemplo de ello son las damas españolas y el Reversi.

- **Juegos entre fuerzas desiguales**

Para ganar el jugador debe bloquear las fichas del contrario mientras este se defiende tratando de capturar las del primero, como sucede en el juego del coyote al capturar a las gallinas.

- **Juegos de rol**

A finales de la década de los sesenta aparece en Australia un juego de tablero llamado *Dungeon* que consiste en recorrer unas mazmorras en las que hay lugares donde albergan monstruos, tesoros o ambas cosas. Poco tiempo después aparece una nueva versión en Estados Unidos llamada *Dragón*, en ella los jugadores usan fichas que representan razas basadas en la mitología creada por Tolkien (elfos, enanos, hobbits, etc.).

Es a partir de entonces que este tipo de juego se ha hecho más popular; se pueden tomar obras literarias o películas como eje principal de la aventura.

Se juega entre varias personas, uno de ellos es el director del juego o *master*, que se encarga de proponer una historia y una misión a los demás jugadores la cual dependerá del mundo y del tipo de aventura que se vaya a jugar. El *master* debe preparar la aventura a conciencia y dominar todos los detalles, además debe tener cierto talento para describirla y plantear las distintas situaciones, es decir, saber contar una historia.

Este tipo de juegos no consisten en ganar a los demás ni en jugar contra ellos, sino en jugar juntos y colaborar. Al final ganará el equipo que haya cumplido la misión.

Entre los más populares, ambientado en los mundos de fantasía medieval, está *El señor de los anillos*, basado en la novela del mismo título. Otros de ciencia ficción famosos son *Star trek* y *Star Wars*.

7.5.2. TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO

A lo largo de los años se han elaborado numerosas teorías del juego, unas se fijan en determinados aspectos, otras se contradicen, algunas versiones justifican sus explicaciones en el principio de causalidad tratando de responder a por qué se juega.

De cualquier forma, son varias las teorías que se complementan en la comprensión de la ambivalencia del juego. Según Gruppe (1976) el juego se resiste a una clasificación conceptual definitiva. Ante tal proliferación de interpretaciones, merece la pena agrupar las principales teorías del juego de acuerdo a la disciplina o ciencia en que sustentan sus argumentos, cabe mencionar que estas son solo algunas de las teorías, no todas las existentes.

La mayoría de las teorías que se mencionan hablan del juego en el niño, ya que respecto a adultos hay muy pocas teorías formales; sin embargo, sus aportaciones son igualmente valiosas y aplicables a los adultos en muchos aspectos.

- Teorías biológicas
 - Teoría del exceso de energía. Herbert Spencer, 1897.
 - Teoría de la terapia del restablecimiento. M. Lazarus 1883.
 - El juego anticipación funcional. Karl Groos, 1902.
 - Teoría de la derivación por ficción. Claparède, 1934.

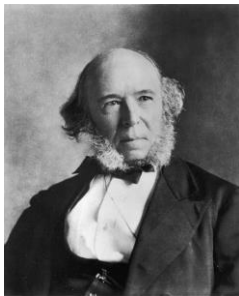
- Teorías psicológicas
 - Teoría del juego infantil. S. Freud, 1920.
 - El juego como asimilación de la realidad. J. Piaget, 1945.
- Teorías antropológicas y socioculturales
 - Teoría del juego protagonizado. Vygotski-Elkonin.
 - Teorías culturalistas. Huizinga, 1954.
- Teorías evolutivas
 - Teoría de la recapitulación. Stanley Hall, 1906.
 - Teoría de la dinámica infantil. F. Buytendijk, 1933.
 - Teoría del juego y espacio potencial. D. Winnicott, 1982.
 - Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau, 1981.
- Teoría de juegos y el comportamiento económico. V. Neumann, 1944.

TEORÍAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO

Durante la primera mitad del s. XX, la psicología infantil predominante mantuvo una explicación descriptiva para todos los fenómenos psicológicos y biológicos. A grandes rasgos se considera que el juego es una liberación psico-biológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. Basan sus explicaciones en la condición instintiva que toda persona dispone como ser vivo. El juego posee una función biológica que le permite comparar el comportamiento lúdico animal con el humano.

a) Teoría del exceso de energía. Herbert Spencer, 1897

Las observaciones de Spencer de los juegos de los animales le llevaron a sostener que el juego tiene por función descargar energía excedente, es decir, no agotada en las



actividades útiles como la supervivencia o la caza. En su libro *Fundamentos de psicología* (1897), al indagar sobre la procedencia del impulso del juego, despliega su teoría de la siguiente diciendo que «hay un rasgo común que vincula a las actividades denominadas juegos a las actividades

Figura 16. Herbert Spencer (1820-1903) García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

estéticas, y es que ni unas ni las otras intervienen en los procesos vitales» Spencer (1897), citado en Gutiérrez (2004:160).

Dicho esto, el hombre, como ser superior, no tiene que dedicar todas sus energías a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume: el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre todo si es de carácter físico-motor.

Como consecuencia de lo anterior, la pedagogía tradicional extrae que:

- El juego es una pseudo actividad sin significación funcional.
- El juego es incluso nocivo porque aparta a los niños de su deber.

Esta teoría no explica ni la variedad de juegos, ni por qué los niños muchas veces cansados siguen jugando. Hoy se sabe que el juego es mucho más que descanso, recreación o descarga de una energía sobrante.

b) Teoría de la terapia de reestablecimiento o teoría del descanso. M. Lazarus, 1883

Lazarus (citado en Gutiérrez, 2004:160), dice que “el consumo de fuerza y energía que exige la vida laboral del hombre hace necesaria una compensación. La recuperación no solo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo”. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar y para establecer energías consumidas en las actividades serias o útiles.

Se observa que esta teoría está pensada más en el adulto que en el niño; y para él el juego es un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del estrés. Es una compensación de la fatiga producida por la realización de actividades menos atractivas.

c) Teoría del juego anticipación funcional. Karl Groos, 1902

Con este filósofo y psicólogo, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de

desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Según Gross (1902) (citado en Gutiérrez, 2004:161) «el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará en la vida adulta».

Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve para jugar y para prepararse para la vida.

d) Teoría de la derivación por ficción. Claparède, 1934

Esta teoría sostiene que el juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan en la edad adulta y que los niños no pueden realizar (por ser prohibidas) o por no estar capacitadas para ellas.

El juego tiende, como función, a permitir al individuo a realizar su yo, desplegar su personalidad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en el caso en que no puede hacerlo por medio de las actividades «serias». Claparède (1927) citado en Gutiérrez (2004:162) menciona que «en el niño, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar».

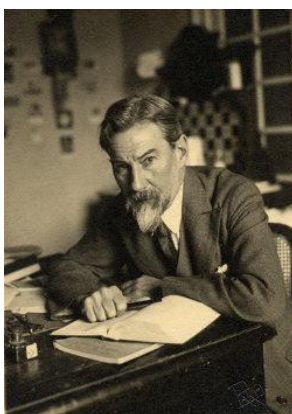


Figura 17. Claparède (1873-1940)
García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

El niño es un ser que juega y nada más. Claparède opina que el fondo del juego no está en la forma exterior del comportamiento, que puede ser completamente igual si se juega como si no se juega; está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. Claparède estima que el síntoma más esencial del juego es la ficción, la conducta real se transforma en juego a causa de la ficción.

TEORÍAS PSICOLÓGICAS ACERCA DEL JUEGO

Las teorías psicológicas tratan de aportar algunas ideas que la psicología proporciona para tratar de conceptualizar la actividad lúdica y su papel en el desarrollo integral de los sujetos.

a) Teoría del juego infantil. S. Freud, 1920

En sus estudios desarrollados desde el psicoanálisis, S. Freud (1920) ha incidido más en el papel del juego en el desarrollo psicoafectivo y sexual del niño y en su valor diagnóstico y terapéutico, que en la descripción del juego en sí mismo. El juego es la manifestación de tendencias o deseos reprimidos y ocultos. De modo general, el juego sirve para que se de satisfacción a los instintos del ser humano mediante la sublimación, derivación motora o compensación.

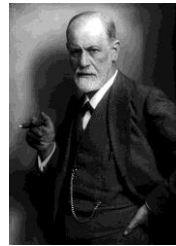


Figura 18. Sigmund Freud

Brinkmann, S. (2012). Psykoanalysen har stadig noget at sige i nøjagtigt betitlet bog. *Politiken*. Recuperado el 48 de Abril de 2015, de www.politiken.dk/kultur/boger/faglitteratur_boger/ECE1851485/psykoanalysen-har-stadig-noget-at-sige-i-noejagtigt-betitlet-bog/

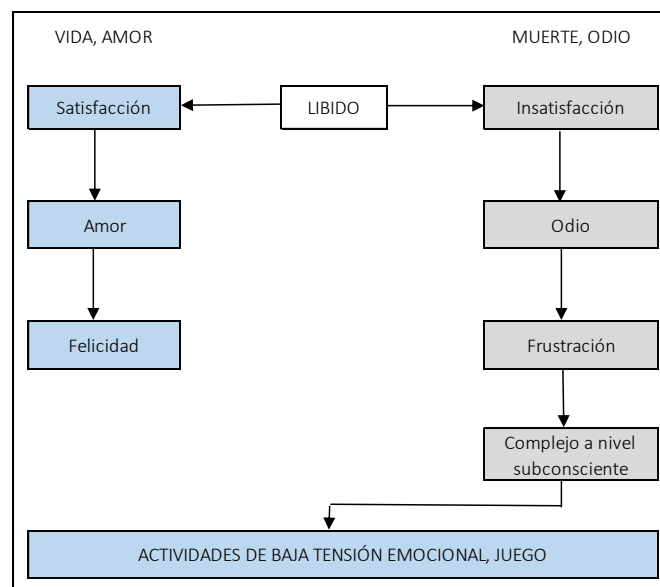


Figura 19. El juego visto a través de la «Teoría traumática del juego»
Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... Escuela abierta, 153-182.

S. Freud elaboró la «Teoría traumática del juego» sin realmente proponerse la misión de crear tal teoría, sino que trata los problemas del juego solo de paso en relación con su tentativa de penetrar en el otro lado del principio del placer descrito en su libro *Más allá del principio del placer* (1920).

Este enfoque ve el juego como resultado de experiencias traumáticas; mediante la actividad lúdica el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables. El niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos de la realidad, canalizando la angustia y reconstruyendo lo que le ha sucedido en el pasado. Los acontecimientos traumáticos son dominados y se solucionan los conflictos personales.

b) Teoría del juego como asimilación de la realidad. Piaget, 1945

Para explicar el desarrollo de cualquier dominio psicológico que se relacione con el conocimiento, es imprescindible referirse a la obra de Piaget, con más razón si se habla del juego como marco para el aprendizaje.

Piaget (1945) estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen de la teoría del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y realizando una teoría evolutiva y sistemática del juego infantil.



Figura 20. Jean Piaget (1896-1990)
García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Para Piaget el juego es el reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales, los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que

interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación a medida que estos se adquieren.

Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representaciones que actúan a manera de símbolos. El dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde se comparten los símbolos. Cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y a representar papeles.

Por último aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando requieren de una forma y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea «jugable».

Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores. El juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas. La necesidad que se quiera satisfacer en determinado juego también hará que las normas y las reglas del propio juego cambien y sean sometidas a acuerdo.

TEORÍAS ANTROPOLÓGICAS Y SOCIOCULTURALES DEL JUEGO

Estas teorías hacen un planteamiento a la vista coherente y globalizador, a la vez que permite un uso adecuado y educativo del juego.

a) Teoría del juego protagonizado. Vygotski (1979) y Elkonin (1985)

Ambos autores representan a la escuela soviética y para ellos el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. Esta teoría considera como unidad fundamental del juego el «juego protagonizado», característica de los niños en la última edad del preescolar, juego social, cooperativo, de reconstitución de los papeles y las interacciones de los adultos. Anterior a esto habría un juego simbólico centrado en los objetos mismos que pareciera continuación de la teoría de Piaget.

La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente lo que Vygotski denominó «zonas de desarrollo próximo», que es la diferencia entre el nivel de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial (Vygotski, 1979).

En consecuencia, el juego adquiere un carácter marcadamente social. Los niños y adultos pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales cuando juegan, y al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás y se aprende de otros.

Elkonin (1985) muestra cómo en el juego protagonizado se da la interacción de roles consistente en un continuo proceso de descentramiento, de colocarse en punto de vista de otra persona (adulto), y eso justamente se da en los niños antes de la aparición del pensamiento operativo que permita la superación del egocentrismo dependiendo de las características del propio juego, de las personas



y de sus relaciones sociales.

Figura 21. Vygotski (1896-1934)

García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

b) Teorías culturalistas del juego. Huizinga, 1954

Autores como Huizinga (1954) y Caillois (1967) remarcan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas.

El juego, definido por Huizinga (1954) es: «una acción libre, ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador,(...) que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio».

Además, el juego se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

TEORÍAS EVOLUTIVAS DEL JUEGO

Establecen en el juego los pasos imprescindibles para el adecuado desarrollo evolutivo de la persona. Son tesis sustentadas desde la psicología evolutiva.

a) Teoría de la recapitulación. Stanley Hall, 1906

El juego desde este enfoque sería de edad en edad la reviviscencia de las actividades que en el curso de las civilizaciones se han sucedido en la especie humana.

Así, el juego infantil reflejaría el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente, y toda la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil.

Para Hall (citado en Gutiérrez, 2004), se da una sucesión regular en la evolución de los juegos, sus contenidos corresponden a actividades ancestrales y la función que estos tienen es la de liberar a la especie humana de esos residuos, apremiando al desarrollo de etapas superiores (origen biológico).

Según esto, el juego podría considerarse una forma de rememorar las tareas de las primeras sociedades, como un largo proceso de aprendizaje que conduce a las actividades superiores de los hombres civilizados.

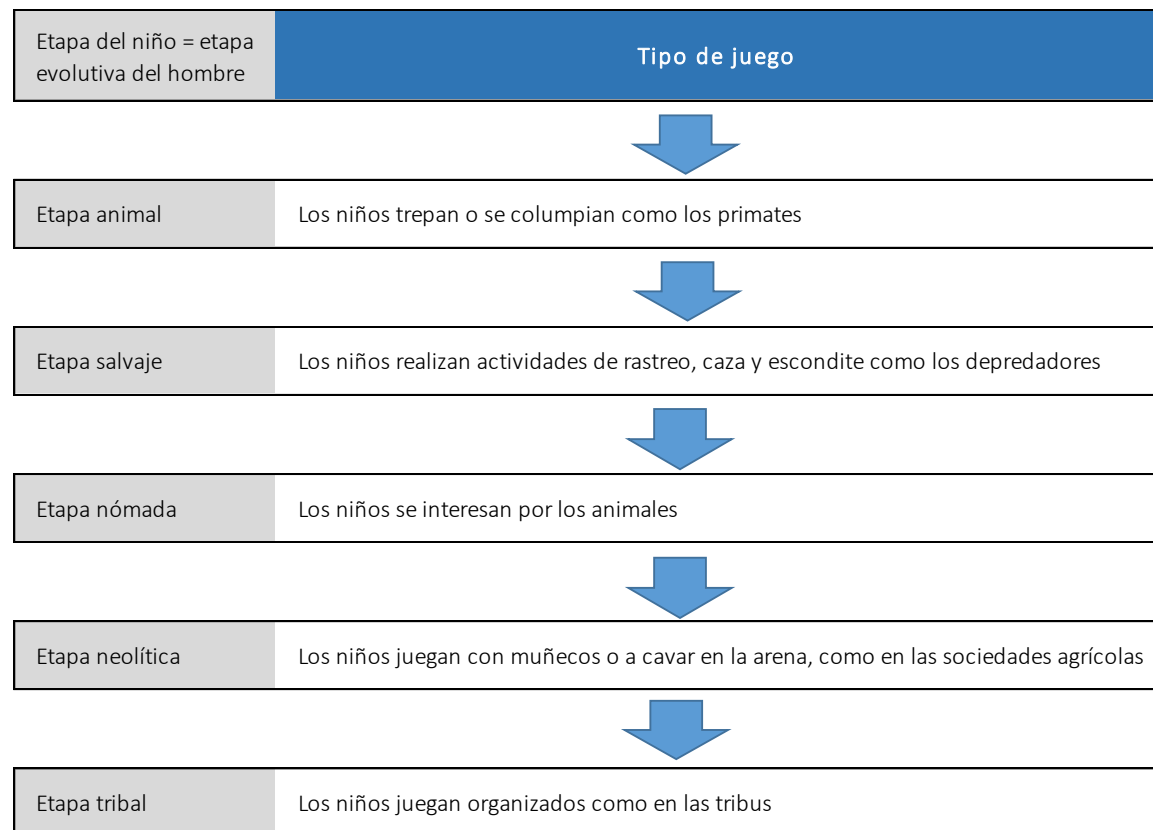


Figura 22. El juego en las distintas etapas del niño vistas como etapas evolutivas del hombre
Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... Escuela abierta, 153-182.

b) Teoría de la dinámica infantil. F. Buytendijk, 1933

El psicólogo y biólogo holandés Buytendijk crea la teoría más ambiciosa de la época, y más representativa del pensamiento europeo del momento sobre el juego infantil. Afirma que la infancia explica el juego: el ser viviente juega porque aún es joven. Buytendijk (1932) determina cuatro rasgos primordiales de la infancia que conduce al niño a jugar:

1. La incoherencia sensorio-motriz o mental. La ambigüedad de los movimientos.
2. La impulsividad. Los niños, lo mismo que los animales no están nunca quietos, a causa de la impulsividad espontánea, que tiene fuentes internas.
3. La actitud patética ante la realidad. «Patético» en este sentido, se entiende como la actitud opuesta a la gnóstica y que podría caracterizarse como relación directamente pasional ante el mundo circundante, debido a la reacción ante la novedad del cuadro del mundo que se ofrece al animal joven

o al niño. Esta actitud patética ante la realidad está relacionada con que los niños se distraen con suma facilidad, o se dejan llevar, la tendencia que tienen a imitar y el candor que los distingue.

4. La timidez ante las cosas. No se puede considerar producto del miedo, pues en muchos casos son impávidos. Les retraen los movimientos del objeto, es una ambivalencia que dura hasta que se establece una clara relación del sujeto con el medio.

Todos estos rasgos: ambigüedad, carácter impulsivo, actitud patética ante la realidad y la timidez llevan al animal joven y al niño a jugar.



Figura 23. Buytendijk (1887-1974) García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

c) Teoría del juego y el espacio potencial. D.W. Winnicott (1982)

Winnicott (1982) considera que el juego ocurre en el espacio potencial, que es el espacio que existe entre el individuo y el ambiente, que al principio une y al mismo tiempo separa al bebé y a la madre cuando el amor materno, exhibido o manifestado como confiabilidad humana, otorga en efecto al bebé un sentimiento de confianza en el factor ambiental. No pertenece ni a la realidad psíquica ni al mundo real pero es sagrado para el individuo, en el sentido de que allí experimenta este el vivir creador. Así, para Winnicott (1982) el juego es una experiencia creadora.

Profundizando en la noción de espacio potencial, esta zona intermedia no corresponde ni a la persona ni al ambiente. Es decir la experiencia del juego creador no es interno, ni externo es el resultado del encuentro de dos personas dispuestas a jugar.

Este espacio no tiene una entidad fija, más o menos estable, como pueden ser las experiencias internas, determinadas por la herencia, o las experiencias exteriores capaces de ser objetivadas. El espacio potencial es cambiante y varía de una persona a otra pues depende de las experiencias de la persona (bebé, niño, adolescente, adulto) en el ambiente que predomina.

d) Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau, 1981

Chateau (1973), citado en Gutiérrez (2004:68), en su teoría afirma que «el juego proporciona más que un placer sensual, un placer moral».

El juego es el único medio que tiene el niño para autoafirmarse. Jugando se desarrolla la capacidad intelectual al descubrir constantemente algo nuevo.

Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Por el juego se desarrollan las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más y mejor. La infancia tiene por consiguiente el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas.

TEORÍA DE JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO ECONÓMICO. V. NEUMANN, 1944

La Teoría de Juegos fue creada por Von Neumann y Morgenstern en su libro clásico *The Theory of Games Behavior*, publicado en 1944. Otros habían anticipado algunas ideas; los economistas Cournot y Edgeworth fueron particularmente innovadores en el siglo XIX.

Otras contribuciones posteriores mencionadas fueron hechas por los matemáticos Borel y Zermelo. El mismo Von Neumann ya había puesto los fundamentos en el artículo publicado en 1928. Sin embargo, no fue hasta que apareció el libro de Von Neumann y Morgenstern que el mundo comprendió cuán potente era el instrumento descubierto para estudiar las relaciones humanas.

De acuerdo a Binmore (1993:3), “se desarrolla un juego cada vez que un individuo se relaciona con otros”. Cuando uno conduce un coche en una calle urbana y transitada, está practicando un juego con los conductores de los otros coches. Cuando uno puja en una subasta, está llevando a cabo un juego con los demás postores.

Cuando toma una decisión sobre el precio al que intentará vender las latas de guisantes, la encargada de un supermercado está realizando un juego con sus clientes y con los encargados de supermercados rivales. El abogado defensor y el fiscal practican un juego cuando deciden qué argumentos utilizar delante del jurado. Napoleón y Wellington estuvieron desarrollando un juego en la batalla de Waterloo..., etc.

Si todas estas situaciones son juegos, entonces evidentemente la teoría de juegos es algo importante. El objetivo de la teoría de juegos es analizar los comportamientos estratégicos de los jugadores. En el mundo real, tanto en las relaciones económicas como en las políticas o sociales, son muy frecuentes las situaciones en las que, al igual que en los juegos, su resultado depende de la conjunción de decisiones de diferentes agentes o jugadores.

Se dice de un comportamiento que es estratégico cuando se adopta teniendo en cuenta la influencia conjunta sobre el resultado propio y ajeno de las decisiones propias y ajenas.

Von Neumann & Morgestern (1944) investigaron dos planteamientos distintos de la teoría de juegos:

1.- Planteamiento estratégico o no cooperativo. Este planteamiento requiere especificar detalladamente lo que los jugadores pueden y no pueden hacer durante el juego, y después buscar cada jugador una estrategia óptima. A estos juegos se les llama estrictamente competitivos, o de suma cero, porque cualquier ganancia para un jugador siempre se equilibra exactamente por una pérdida correspondiente para el otro jugador. El ajedrez, el backgamón y el póker son juegos tratados habitualmente como juegos de suma cero.

2.- Planteamiento coalicional o cooperativo. En él buscaron describir la conducta óptima en juegos con muchos jugadores. En particular, Von Neumann y Morgenstern abandonaron todo intento de especificar estrategias óptimas para jugadores individuales. En lugar de ello se propusieron clasificar los modelos de formación de coaliciones, que son consistentes con conductas racionales. La negociación, en cuanto a tal, no jugaba papel alguno en esta teoría.

La Teoría de juegos actualmente tiene aplicaciones en varios ámbitos como son la economía, la ciencia política, la biología o la filosofía social. Los modelos de Teoría de juegos son especialmente útiles en las ciencias sociales cuando consiguen incorporar hipótesis de

trabajo a las que no se podría haber llegado sin la mediación del modelo (Sanchez-Cuenca, 2009).

CONCLUSIONES DE ESTE CAPÍTULO

El estudio las teorías de la inmigración existentes ayuda a comprender la situación actual, así como los factores que inciden en el fenómeno de la inmigración. Entendiendo la problemática que conlleva este fenómeno en diversos países, se pueden plantear estrategias que faciliten la integración social de los inmigrantes que son promovidas por los gobiernos, empresas públicas y privadas, asociaciones, organizaciones sin ánimo de lucro (ONGs).

A lo largo de la historia se han planteado múltiples estrategias para la integración de inmigrantes; muchas de estas estrategias son de carácter político y por tanto rígidas; la propuesta de este estudio es apoyarse en los estudios existentes acerca de la creatividad para crear una estrategia innovadora de integración social de inmigrantes de carácter lúdico. En este orden de ideas, este capítulo incluye el estudio de juego y sus teorías lo cual apoya posteriormente para la elaboración del juego de mesa ESPABILA.

8. MARCO EMPÍRICO

Para efectos de comprobar las hipótesis de esta investigación, en este capítulo se describe la realización del *focus group*, así como el diseño, creación y experimentación del juego de mesa ESPABILA.

8.1. DESARROLLO DEL *FOCUS GROUP*

Con el objetivo de llevar a cabo el *focus group*, se invitó a los candidatos a participar por e-mail, comunicando la línea de investigación, los objetivos del estudio y expresando el interés en que asistieran para aportar conocimientos e interactuar con los demás participantes.

Una vez obtenidas las confirmaciones, se procedió a preparar un plan de acción para desarrollar el *focus group* por etapas, iniciando con la conformación de un grupo de apoyo para asegurar el éxito de toda la actividad logística: ordenadores, proyectores, pizarra, hojas, y catering, entre otros.

Lo interactivo es una dimensión esencial del proceso de producción de conocimientos, y continúa ratificando que es un atributo constitutivo del proceso para el estudio de los fenómenos humanos.

Debido a lo anterior, se reservó la Sala de Juntas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, en horario en que no había clases para propiciar un óptimo escenario para llevar a cabo la sesión de *focus group*.

Además de un moderador, se procedió a filmar el *focus group* para capturar la totalidad de impresiones y actitudes relevantes dentro de la sesión, adicionalmente se designó a una persona para figurar como “observador”, dicha persona tomó nota de la reunión.

Se planeó la distribución de las butacas dentro de la Sala de Juntas de la Universidad; si bien este paso no fue totalmente conducido, si influyó para crear una atmósfera propicia que facilitara la comunicación.

Se elaboró un guion de la dinámica de grupo, que se propuso a los participantes para efectos de discusión.

El *focus group* tuvo una duración de 2 horas y contó con la participación de ocho personas (un moderador y seis invitados), los cuales para efectos de conservar su anonimato los denominamos con un identificador, tal como aparece en la Tabla 1. Perfil de los participantes del *focus group* del apartado 6.1. METODOLOGÍA DEL *FOCUS GROUP*.

Preguntas para fomentar el debate en el *focus group*

1. ¿El juego podría ser una herramienta eficaz para difundir conocimientos que facilitarían la vida para que los inmigrantes puedan integrarse?
2. ¿Por qué en Madrid ya no somos ejemplo de integración y aceptación?
3. En el caso de un joven de escuela es más fácil (integrarse) pero ¿qué pasa con las personas cuando van creciendo y tienen vida laboral?
4. ¿Cómo ven esta relación de "vamos a reunirnos para aprender"?
5. ¿Las empresas están interesadas en difundir a sus trabajadores más conocimientos?
6. ¿Sería apetecible para un español jugar con un inmigrante?
7. Considerando que el juego puede ser un instrumento que tiene un sentido didáctico, ¿puede ESPABILA favorecer la integración?
8. ¿Cuál será la mejor vía para dar a conocer ESPABILA a los inmigrantes?

8.2. TÉCNICAS CREATIVAS APLICADAS A LA ELABORACIÓN DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

Este apartado se centra en los métodos, técnicas y estrategias que desarrollan las aptitudes y estimulan las actitudes creativas de las personas con el propósito de crear un juego de mesa.

El objetivo de esta sección es elaborar y modelar un Mapa Sistémico del Comportamiento del Inmigrante para el desarrollo de una aplicación en concreto: un juego de mesa cuyo propósito sea que el jugador se enfrente a situaciones de la vida cotidiana en España y aprenda. El conocimiento seleccionado que se quiere transmitir se ha clasificado en: legislación española, derechos humanos, geografía, historia, arte y cultura, vida cotidiana y tradiciones así como deportes, ocio y entretenimiento de España, y con esto aportar a los ciudadanos que viven en España, sea cual sea su procedencia, una alternativa divertida de aprendizaje.

El objetivo general del juego de mesa ESPABILA es:

Poner a disposición de los residentes en España una alternativa de comunicación y de aprendizaje orientada a conocer los derechos, obligaciones y cultura general española, con el propósito de facilitar su integración en la sociedad.

Los objetivos específicos del juego están orientados a extranjeros que hablen español y que viven en España:

- Ampliar los conocimientos del participante en el juego sobre aspectos legales, sociales, culturales, y artísticos para integrarse mejor en España.
- Promover la reflexión de aspectos cotidianos que impactan la integración de los inmigrantes en España, mediante la recreación de dichas experiencias a través del juego.

En la presente investigación, se ha seleccionado una metodología, el Pensamiento Sistémico, y cuatro técnicas de estimulación de creatividad: ideograma, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* o quebrantamiento, las cuales se definen enunciando sus principios básicos, para posteriormente plasmar cómo han sido aplicadas a la creación del juego de mesa.

8.2.1. PENSAMIENTO SISTÉMICO

El concepto de Pensamiento Sistémico o *System Thinking* se desarrolla a partir del libro *Systems thinking, Systems Practice* de Peter Checkland (1981), como una metodología para el estudio de los sistemas blandos (*Soft System Methodology*). Según Ackoff (1973), el concepto de Pensamiento Sistémico sirve para mostrar el comportamiento de los sistemas como resultado de las relaciones existentes entre sus elementos en lugar de como resultado de la tradicional visión de que un sistema es igual a la suma de los elementos que lo componen.

El estudio de las relaciones entre los elementos de un sistema permite poner de manifiesto la estructura y las causas reales del comportamiento y de los problemas que observamos. Esta es una metodología no-numérica, a diferencia de la Investigación Operativa o de la Dinámica de Sistemas. Por ello es un instrumento útil para compartir diferentes puntos de vista sobre un mismo tema.

El Pensamiento Sistémico es la actitud del ser humano, que se basa en la percepción del mundo real en términos de totalidades para su análisis, comprensión y acción, a diferencia del planteamiento del método científico, que solo percibe partes de este y de manera inconexa. La base consiste en pensar como un todo, con el fin de no crear organizaciones fijas sino cambiantes y adaptables a las dificultades. Posteriormente el concepto Pensamiento Sistémico consolida sus aplicaciones en la gestión de organizaciones con la aparición del libro *La Quinta Disciplina* de Peter Senge (1992).

Según este autor, el Pensamiento Sistémico es «una sensibilidad hacia los entrelazamientos sutiles que confieren a los sistemas vivos su carácter singular» (Senge, 1992), e identifica cinco tecnologías que son necesarias para construir una organización inteligente:

1. Dominio personal.
2. Modelos mentales.
3. Visión compartida.
4. Aprendizaje en equipo.
5. Pensamiento Sistémico – *System Thinking*.

Siendo la última tecnología (La quinta disciplina) la piedra angular en la creación de las organizaciones con una nueva perspectiva de la gestión basada en una visión de la globalidad de los fenómenos que afectan el objeto de estudio.

CARACTERÍSTICAS

De acuerdo con Gestipolis (s.f.), el Pensamiento Sistémico tiene cualidades únicas que lo hace una herramienta invaluable para modelar sistemas complejos:

- Enfatiza la observación del todo y no de sus partes.
- Es un lenguaje circular en vez de lineal.
- Tiene un conjunto de reglas precisas que reducen las ambigüedades y problemas de comunicación que generan problemas al discutir situaciones complejas.
- Contiene herramientas visuales para observar el comportamiento del modelo.
- Abre una ventana en nuestro pensamiento, que convierte las percepciones individuales en imágenes explícitas que dan sentido a los puntos de vista de cada persona involucrada.

PROCESO DE PENSAMIENTO SISTÉMICO

El Pensamiento Sistémico se caracteriza por los siguientes pasos (Gestipolis, s.f.):

- La visión Global: La construcción de un modelo global donde se observe de manera general el comportamiento del sistema.
- Balance del corto y largo plazo: El Pensamiento Sistémico construye un modelo capaz de mostrar el comportamiento que lleva al éxito en el corto plazo y si tiene implicaciones negativas o positivas en el largo plazo que ayuda a balancear ambos para obtener el mejor resultado.
- Reconocimiento de los sistemas dinámicos complejos e interdependientes: Por medio de herramientas especializadas el Pensamiento Sistémico construye modelos específicos para las situaciones bajo observación para entender sus elementos sin perder la visión global.
- Reconocimiento de los elementos medibles y no medibles: Los modelos del Pensamiento Sistémico fomentan el correcto uso de indicadores cualitativos y cuantitativos por medio de los análisis de situación y su integración en el comportamiento global.

El Pensamiento Sistémico facilita la comprensión, simulación y manejo de sistemas complejos, como los existentes en cualquier ámbito de trabajo, al usar esta herramienta se simplifica el entendimiento de los procesos internos y su efecto en el ambiente externo, además de la interacción entre las partes que integran el sistema global.

La metodología del Pensamiento Sistémico ayuda a la optimización de procesos, a la obtención de metas y a la consecución de una planeación estructurada para anticiparse a su entorno.

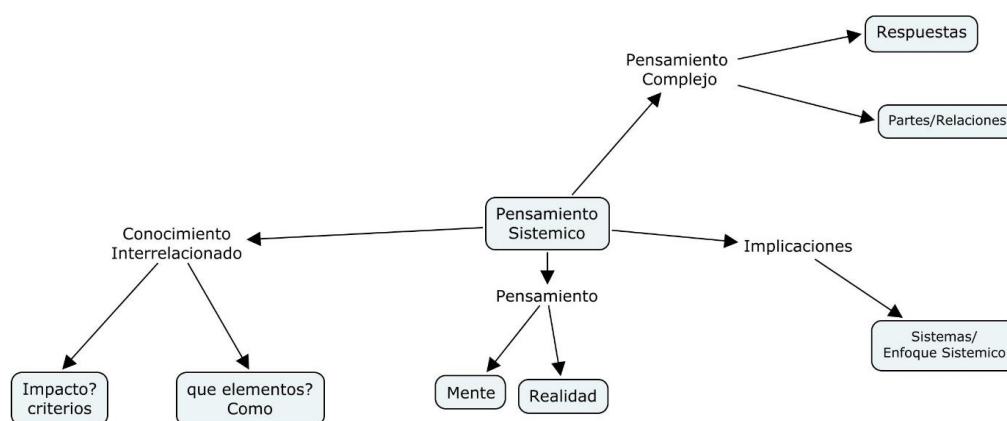


Figura 24. Pensamiento Sistémico

Wordpress, Z. (10 de Noviembre de 2011). Wordpress. Obtenido de wordpress.com:
www.zero389.wordpress.com/2011/08/03/semana-2-definicion-pensamiento-sistemico-y-vision-sistemica/

CLASIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS

Existen múltiples posibles clasificaciones de los sistemas y continuamente se descubren nuevas. Los sistemas deben clasificarse atendiendo a sus diversas características.

De acuerdo a Ruiz Socarras (2011), pueden ser clasificados atendiendo a:

- El número de relaciones entre sus partes componentes, en simples y complejos.
- Su dinamismo, en estáticos y dinámicos.
- Su predictibilidad, en deterministas y probabilísticos.
- Su capacidad de regulación, en autorregulados, auto organizados o adaptables y no autorregulados o no adaptables.
- Su estabilidad, en estables e inestables.
- Sus partes componentes, en físico-químicos, biológicos y conceptuales.

- Su origen, en naturales y artificiales.

PENSAMIENTO SISTÉMICO E INMIGRACIÓN

El Pensamiento Sistémico sirve como base para entender las relaciones de los factores internos y externos que afecta la integración de los inmigrantes en la sociedad española.

8.2.2. TÉCNICA CREATIVA IDEOGRAMACIÓN

La ideogramación es una técnica creativa, analítico-sintética, estructurante y metamórfica que, valiéndose de un lenguaje preferentemente lineal, nos da una visión intuitiva, completa y orgánica de las ideas de un amplio contexto que puede ir desde un tema o capítulo a una concepción, teoría, obra, etc. (De la Torre, 1995).

El ideograma comporta una actividad creativa de transformación y estructuración. Se trata de traducir a lenguaje lineal y palabras evocadoras todo un contexto de ideas encadenadas.

Esta técnica desarrolla tres capacidades fundamentales (De la Torre, 1995):

1. Capacidad de análisis y síntesis. Se pone de manifiesto descubriendo las ideas en torno a las cuales giran las demás. Para lograr dar con esas ideas-clave es preciso conocer todo el contexto, pues de lo contrario podría ofrecerse una visión parcial.
2. Capacidad de estructurar. En el ideograma se requiere interrelacionar las ideas, jerarquizarlas, establecer su dependencia, en una palabra, estructurarlas según criterios que nosotros mismos podemos fijar. Se han de ajustar las partes, las ideas, para que nos den un todo completo, como diría la *gestalt*, única vía de aprendizaje. La creatividad radica en la forma, originalidad y alcance con que se estructuren y organicen ideas.
3. Capacidad transformadora. Es una de las aptitudes creativas más relevantes, convierte lo habitual en original; lo vulgar en novedoso. Un artista, un literato, un pensador, un científico son «transformadores de alta imaginación». La originalidad viene a ser el componente esencial de la transformación.

Los mapas ideográficos creados a partir del enfoque sistémico representa la relación entre inmigrante y sociedad para encontrar un punto donde encaja la propuesta integradora, que en esta investigación consiste en un juego de mesa.

LA IDEA INICIAL

Se parte de la base de que la personalidad de un individuo es un conjunto de características heredadas y adquiridas que lo hacen único (Fadiman, Frager, & Vázquez, 2001). Por su parte, cada país tiene características sociales, legales, culturales, políticas, entre otras, que enmarcan el comportamiento de sus ciudadanos. Por otro lado, de acuerdo con Pavlov & Anrep (1960) el conductismo sostiene que una serie de acciones repetidas alteran el comportamiento.

La inmigración ha estado presente siempre en la historia ya sea por la búsqueda de supervivencia, por los deseos de realización, por el afán de exploración, entre otros, y dependiendo cuál sea la motivación del individuo a emigrar se genera una problemática en su adaptación.

Desde un punto de vista sistémico, el fenómeno de la inmigración es un sistema complejo, dinámico y determinista. Es así que un inmigrante que llega a España tiene el reto de interactuar en un contexto diferente al que conoce habiendo factores internos y externos que influirán su comportamiento y adaptación en la sociedad receptora. Un ejemplo es que las experiencias personales previas del inmigrante determinarán lo que él percibe como éxito o fracaso.

El inmigrante continuamente está expuesto a una serie de experiencias nuevas que buscará superar, para ello busca información en los medios que tenga a su alcance, tales como Internet, e instituciones públicas o privadas.

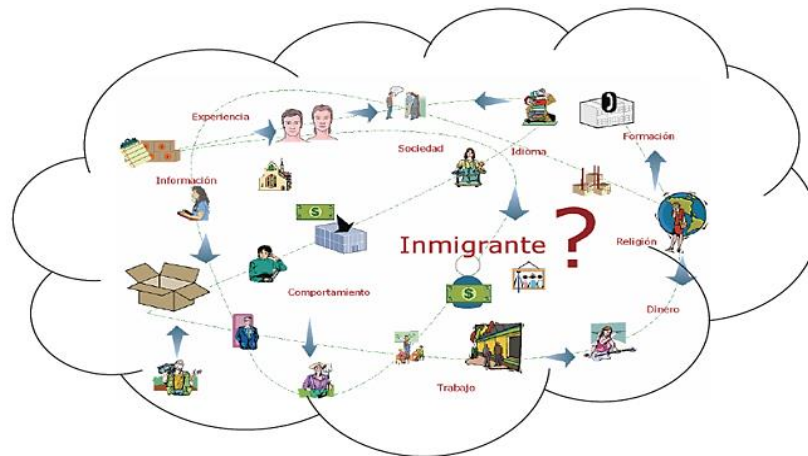


Figura 25. La idea inicial
Elaboración propia

LA INMIGRACIÓN: UN ENFOQUE SISTÉMICO

El Pensamiento Sistémico expone que la suma de las relaciones es un todo más grande que su simple suma aritmética (Senge, 1992). En este sentido, si sumamos los factores que influyen en la inmigración, el resultado de sus relaciones debería ser la integración social de los inmigrantes, pero no es así ya que el problema es más complejo y dinámico.

Utilizando la técnica creativa de ideogramación se sintetizaron una serie representativa de factores relacionados que nos ayudarán a entender la inmigración desde un punto de vista sistémico.

Factores relacionados con la inmigración:

1. **Cultura del individuo:** dada por su nacionalidad, su nivel de estudios, su idioma, ideología, contexto familiar y nivel socioeconómico, entre otros.
2. **Información externa:** se refiere a toda comunicación recibida para aumentar el conocimiento de la nueva sociedad. Esta información puede provenir de instituciones gubernamentales, educativas, empresas, medios de comunicación, sin olvidar que también se obtiene información externa de las redes de contactos ya asentadas en el país con amigos y familiares.
3. **Integración social:** entiéndase en este contexto como la relación existente entre la cultura del individuo inmigrante y la información externa directamente proporcional con la acumulación de experiencias personales.

4. **Experiencias constructivas acumuladas:** es el resultado de la relación de los tres factores anteriores; es decir, es el conocimiento interiorizado de todo lo que el inmigrante ha aprendido o ha «tenido que aprender» en su vida cotidiana y que impacta en la integración a la sociedad receptora.

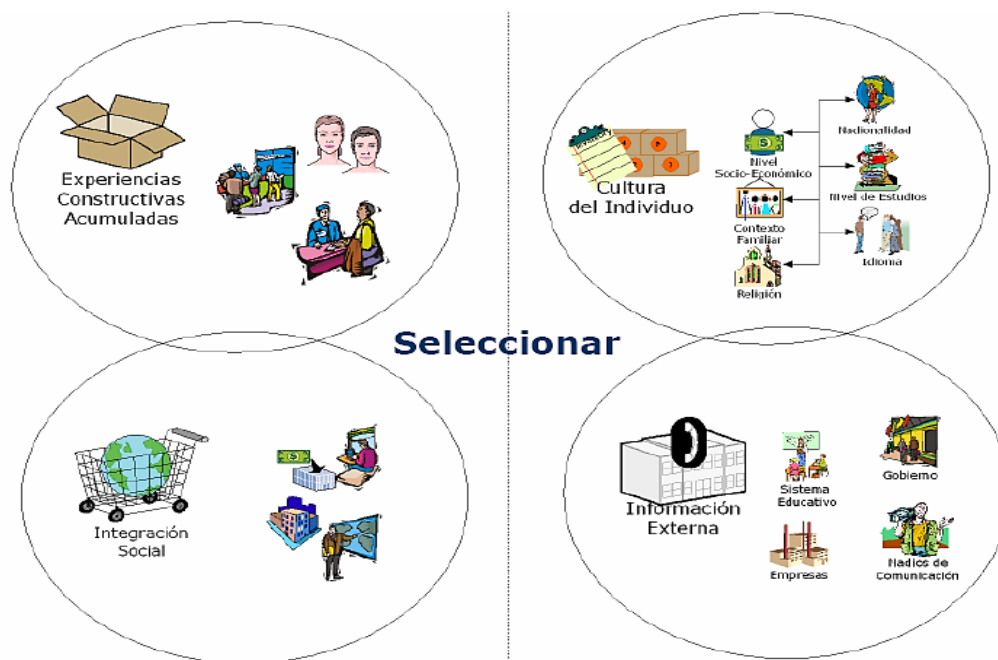


Figura 26. Factores Relacionados con la Inmigración
Elaboración propia

Asimismo, bajo el enfoque del Pensamiento Sistémico, las relaciones poseen la característica de complejidad dinámica, es decir, las causas y sus efectos son sutiles, los efectos de las cosas a través del tiempo no son obvios (Senge, 1992).

Los efectos, ya sean positivos o negativos, de la integración social de los inmigrantes en España son dados en diversos estadios de tiempo. Por lo que la relación sistémica cobra importancia relativa significativa.

El producto de las vivencias que forman parte de las denominadas «Experiencias Constructivas Acumuladas» rendirán frutos en un futuro no inmediato habiendo pasado por un proceso de interiorización; a su vez, la Integración Social, entendida como objeto de estudio, se retroalimenta, véase la siguiente figura.

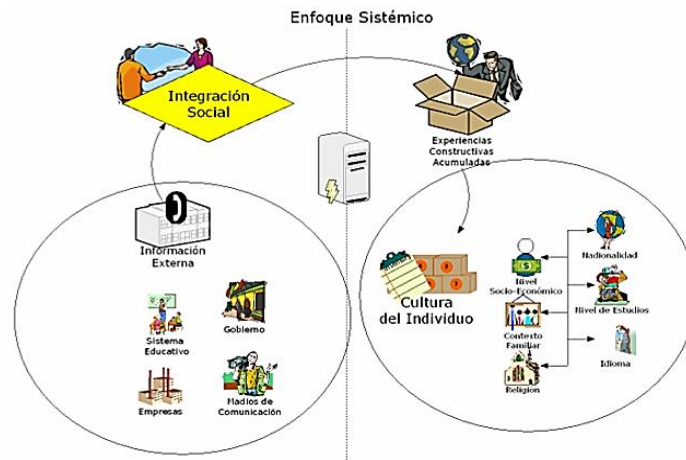


Figura 27. Relación de los componentes de la inmigración
Elaboración propia

El efecto de la integración social tendría que ser positivo en la medida que la cultura del individuo inmigrante y contexto que lo rodea «Informaciones Externas» sean más cercanos, compatibles y asimilados. Este proceso retro alimentario se refuerza con el paso del tiempo, como resultado de la relación de sus causas y efectos. Lo cual confirma que el fenómeno de la inmigración es dinámico. Un ejemplo es que el modelo de éxito de un inmigrante recién llegado al país de acogida no es el mismo después de un mes, y seguramente no lo será después de 1 o 5 años. Sin embargo, el hecho de ser un ciudadano inmigrante es una constante.

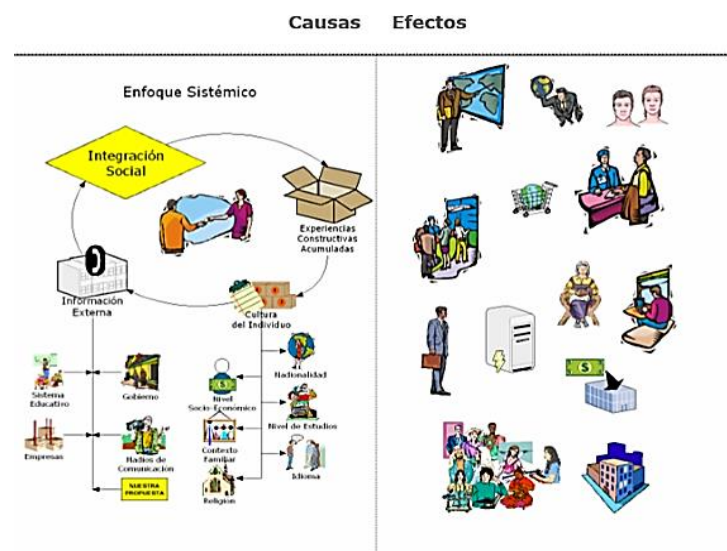


Figura 28. Las causas y los efectos no están cercanos en el tiempo
Elaboración propia

Una vez identificados los factores relacionados con la inmigración y su relación, que afectan directamente a la integración social de los inmigrantes, los cuales, mientras dure el proceso de integración y siendo conscientes de que se refuerzan con el paso del tiempo a través de la experiencia interiorizada del individuo inmigrante, es necesario, explorar las posibles causas de interrupción del proceso de Integración.

La problemática en cuestión es que cada inmigrante tiene rasgos culturales diferentes a los individuales que podría encontrar en un ciudadano nativo (misma edad, nivel de estudios). Asumiendo que la Información Externa que facilite la integración del inmigrante esté disponible, esta debería facilitar su integración; sin embargo, en muchos casos la simbiosis entre los rasgos culturales y los factores externos no se logra a pesar de que el inmigrante tenga el objetivo de integrarse; aún peor, en muchos casos se genera un nivel de estrés elevado, frustración y desmotivación. Esta experiencia –negativa– se acumula y forma parte de la cultura del individuo.

Valiéndose de los supuestos expuestos en los párrafos anteriores, se ha identificado que el proceso es susceptible de ser interrumpido, y en el peor de los casos de generar una experiencia negativa tanto para el individuo inmigrante y para la sociedad receptora. Es en ese punto del proceso donde existe una oportunidad de poner en marcha una herramienta que facilite el proceso de adaptación de tal manera que se mitiguen los riesgos de interrupción.

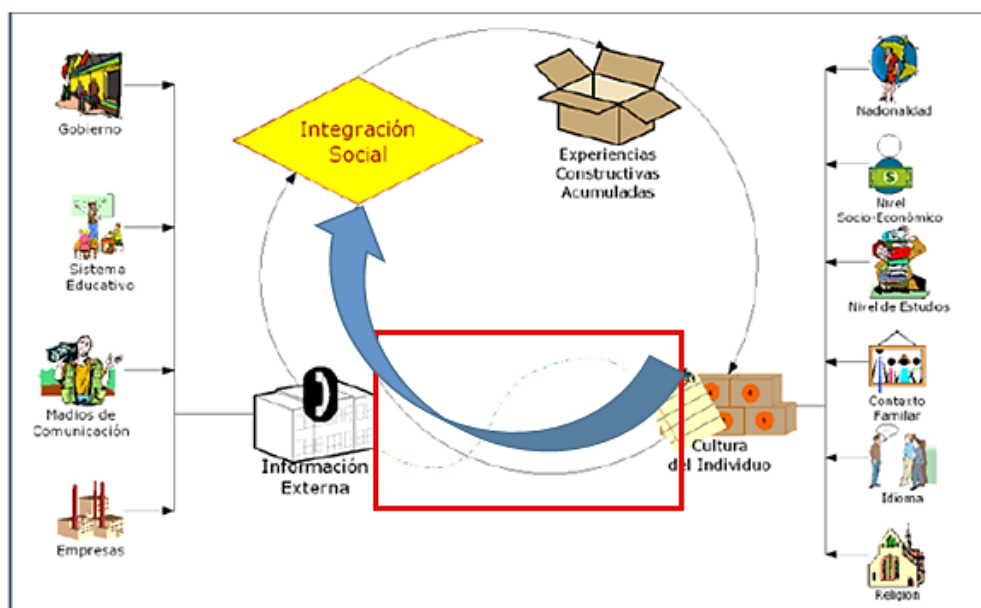


Figura 29. Círculo del proceso de integración del inmigrante
Elaboración propia.

Este análisis lleva a una serie de preguntas que han motivado este estudio, a continuación se citan algunas de las más relevantes:

- ¿Se puede prevenir la interrupción del proceso de integración del inmigrante?
- ¿Cuáles podrían ser alternativas para acortar la brecha entre la cultura del inmigrante y la información externa?
- ¿Quiénes intervienen en el proceso de integración del inmigrante?
- ¿Qué herramientas existen que ataquen la problemática de la integración del inmigrante?
- ¿Quiénes son los interesados en resolver dicha problemática?

En este estudio se plantea una **propuesta integradora** que permite a los inmigrantes conocer de manera divertida pero rigurosa aspectos de la sociedad española a la que llegan. Partiendo del principio en que «aprender es divertido» (Rogers, 1986) Dicha propuesta se traduce en un juego de mesa llamado ESPABILA.

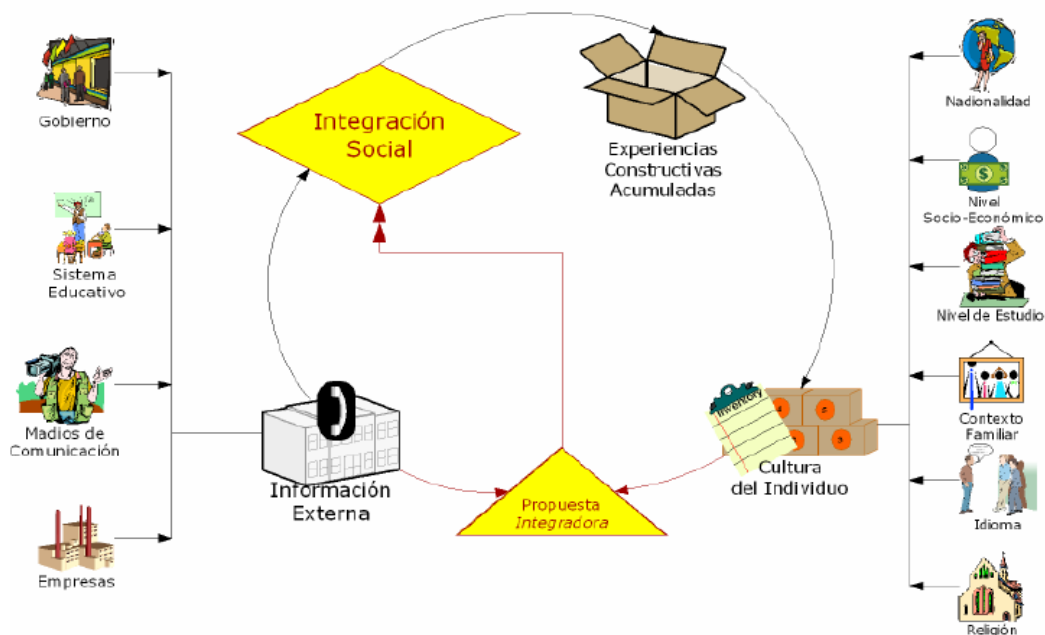


Figura 30. «ESPABILA»: Propuesta integradora
Elaboración propia.

8.2.3. TÉCNICA CREATIVA *BRAINSTORMING* (LLUVIA DE IDEAS)

El *brainstorming* es una técnica de creatividad en grupo donde sus miembros proponen ideas durante un determinado tiempo. El creador de dicha técnica fue Osborn (1960), quien dice que el *brainstorming* es «una liberación creativa con el único fin de recoger una serie de ideas que puedan servir de orientación a la solución del problema, y con ello se puede, después, valorarlas y mejorar las formas» (Osborn, 1960).

Según Follet (1922) cada idea surgida es una plataforma para otras muchas. Nuestra manera de pensar es nebulosa, encadenante, conexionista. Al apoyarse uno en ideas de los otros de forma circular y participativa da origen más fácilmente al pensamiento creativo. La libre expresión de ideas es una condición importante para potenciar la actitud creadora.

Osborn (1960) propone los siguientes supuestos teóricos del *brainstorming*:

- Excitar la imaginación creativa. Se trata de admitir una imaginación controlada en su triple vertiente y múltiples funciones: 1) Imaginación aplicada, que se utilizaría en la solución de problemas prácticos de acción o mejora concreta de una idea u objeto; 2) Imaginación constructiva, orientada hacia realizaciones concretas; y 3) Imaginación creativa, orientada a la ideación de cosas nuevas, es la búsqueda, caza de lo nuevo, transformación y combinación de lo conocido.
- La asociación como producción fundamental de ideas. Se trata de una función que pone en juego la imaginación con la memoria de tal forma que una idea encadena y atrae a otra. El mejor terreno para la asociación es aquel que junta una intensa energía imaginativa con un espíritu flexible y una memoria viva. Las leyes de asociación que contribuyen a acrecentar las ideas son las mencionadas por Aristóteles: semejanza (analogías), oposición (polos opuestos) y contigüidad (espacial o temporal).
- Ideación y sus condicionantes. El aliento, la motivación de quien nos rodea es el mejor estímulo a la ideación, ya que no nos viene dada como un don heredado ni como un resultado ambiental, por más que ambos influyan, por lo que Osborn remarca tres condicionantes básicos que son el esfuerzo sostenido, una adecuada atmósfera de trabajo y evitar los obstáculos que paralizan la ideación, como el desánimo, la falta de confianza, temor o timidez.

- Justificación del grupo. El trabajo en equipo es consustancial al *brainstorming*, de tal manera que destruiríamos su eficacia creativa si pretendiéramos utilizarla individualmente, debido a que toda idea emitida por un participante es asociada de manera distinta por cada miembro del grupo, produciéndose una «reacción en cadena».

Asimismo, Osborn (1960) enuncia las siguientes cuatro reglas que distinguen al *brainstorming*:

1. Suspensión del juicio crítico. Es la esencia del *brainstorming*. Ello no quiere decir que se excluya totalmente, sino que ha de relegarse a un momento posterior. El peligro más grave proviene de uno mismo, la autocrítica puede ser perjudicial.
2. Dar rienda suelta a la imaginación. No solo se admiten, sino que se da la bienvenida a las ideas más excéntricas e impracticables. Una idea absurda puede ser el origen de muchas útiles.
3. La cantidad aumenta la calidad. Los dos principios anteriores vienen a desembocar en una mayor producción de ideas. La falta de freno valorativo e imaginativo provoca el desbordamiento ideacional. Lo importante es producir muchas ideas porque su calidad aumentará, encontrando más fácilmente las soluciones buscadas y porque tendremos más variedad de donde elegir.
4. Combinación y perfeccionamiento de las ideas. Este principio entronca con la importancia del grupo. Se aconseja perder el hilo del propio pensamiento para oír a los otros e insertar sobre sus ideas nuevas asociaciones.

Por último, las fases en la aplicación del *brainstorming* según Osborn (1960) son:

- Descubrir hechos y problemas. Hay que determinar el problema, delimitándolo, precisándolo y clarificándolo. Ha de huirse de enunciados generales y de planteamientos complejos.

Cuando se trate de un problema amplio es preciso descomponerlo en sus elementos constitutivos. Se ha de plantear el problema, considerando que un problema bien planteado está medio resuelto y el buen planteamiento está en aproximarse a la realidad.

- Descubrir ideas. Para lograrlo se debe contar con un equipo que cuente con un dirigente, un adjunto y los miembros; las sesiones se aconseja que sean de 30 minutos, pero se pueden ajustar dependiendo de las necesidades. Además se debe facilitar la ideación sin prejuicios, frenos ni inhibiciones.
- Descubrir soluciones. Para llegar a soluciones y ponerlas en práctica, el juicio entra en juego. Para seleccionar las mejores ideas es conveniente establecer una lista de criterios como su realización, el coste, utilidad, practicidad, aceptación social, tiempo, las mejoras que introduce, etc. No basta con seleccionar una idea para resolver una situación o crear un producto. Es preciso comprobarla, contrastándola con la realidad.

BRAINSTORMIG APLICADO A LA CREACIÓN DEL JUEGO DE MESA ESPABILA

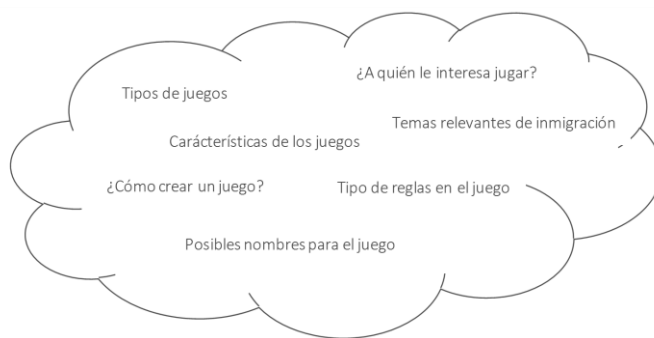
Se eligió utilizar el *brainstorming*, con el propósito de obtener la mayor cantidad de ideas creativas que apoyen la creación del juego de mesa ESPABILA.

Para el *brainstorming* se organizó un grupo de siete personas interesadas en la elaboración del juego, hubo ocho sesiones de 30 minutos cada una. Hubo un director, quien se encargó de coordinar la sesión; un secretario, quien tomaba notas de todas las ideas y se encargó de su organización y los participantes.

El perfil de los participantes era gente de diversas nacionalidades (España, Francia, Alemania, México, Colombia) interesada en la materia de creatividad, especialistas en historia, así como en diseño gráfico y economía.

Todos con un grado de escolaridad mínimo universitario, cuatro con nivel de Máster y cuatro estudiantes de Doctorado.

El tema del *brainstorming* era la elaboración de un juego de mesa que favorezca la integración de los inmigrantes.


Figura 31. *Brainstorming* para la creación de un juego de mesa

Elaboración propia

Cada sesión de *brainstorming* se documentó; las ideas aportadas se organizaron de tal forma que se utilizaran como base de la creación del juego. La siguiente figura ejemplifica los resultados obtenidos en uno de las sesiones finales:

Identificación del tema	Nombres propuestos
Modo de juego Tipo de juego Materiales Casillas Temas	Hasta el final Andando Viviendo en España Iberia Inmigrate Ya estás... ESPABILA
Temas de las preguntas	Características de los personajes
Leyes de inmigración Leyes de seguridad social Derechos humanos Constitución Española Reglas de convivencia de piso, comunidad Tradiciones en España Religión Historia Geografía Estructura de gobierno Estructura política Educación Inmigración	Muñequitos (avatares) Gorditos, redondos, de colores Muñecos con bandera Muñeco de la ignorancia Acuerdo con alguna empresa de juguetes De plástico Pintados a mano Muñecos de peluche
Características del juego	Promoción
Tablero de cartón ahulado Casilla "oso y el madroño" Colores de la bandera española Dados Orillas ovaladas en vez de cuadradas Mínimo 2, máximo 6 jugadores Escalera Puntos por avanzar Que sea difícil acumular puntos Dejas de jugar cuando te quedas sin dinero Usas el "metro" para avanzar Atajo: subir al "metro" Semáforos para los avatares	Organizar partidas de juego en locutorios Premiar al que gane (un ordenador) Dar el juego como premio Flyers Afuera de las embajadas En extranjería Prensa escrita Periódicos latinos Restaurantes de comida extranjera Venta por internet Envíos a toda España Promoción en Plaza Mayor de Madrid Rastro Tiendas de comida de latinos Televisión
	Financiamiento
	Secretaría General de Inmigración y emigración Subvención de gobierno Bancos enfocados a inmigrantes

Figura 32. Notas del *brainstorming*

Elaboración propia

Los temas centrales del *brainstorming* fueron los siguientes:

- **Identificación del tema:** esto se refiere a qué tipo de juego se creará, cómo se jugará, con qué materiales y principalmente qué tópicos abarcará.
- **Temas de las preguntas:** debido a que se quiere hacer un juego que promueva la integración de los inmigrantes en la sociedad española, las áreas específicas de conocimiento que se quieren plasmar deben ser identificadas y delimitadas. Sería necesario incluir leyes, usos y costumbres de la sociedad, así como la estructura del gobierno y las instituciones, y cultura general como historia, geografía o religión.
- **Características del juego:** abarca su estructura; se usará un tablero, dados, casillas, habrá un máximo de jugadores; seis inicialmente. Se aportaron ideas acerca de las reglas centrales del juego: cómo se gana, cómo se interactúa con los demás jugadores, qué se debe transmitir en el tablero, qué pasa cuando un participante no puede contestar una pregunta: se deja de jugar o no, si existen «atajos», si se debía o no usar analogías: usar el «Metro» (servicio de transporte) para avanzar, o elementos más domésticos como una escalera para subir casillas, etc.
- **Nombre del juego:** los participantes de las sesiones aportaron diversos nombres, algunas propuestas que surgieron fueron: «hasta el final», «viviendo en España» o «ya estás», entre otros. Una de las primeras propuestas, resultado de *brainstorming*, fue ESPABILA, este nombre gustó por su carácter simple, coloquial, fresco y por la acción de movimiento que existe al «espabilar». Por lo tanto, se eligió como definitivo.
- **Características de los personajes:** como tal, se debatió el uso de personajes (avatares) usados para representar al jugador en el tablero del juego. Este personaje iría avanzando por el tablero. No gustó la idea de utilizar simples «fichas», «monedas» o figuras geométricas, se consideró la idea de usar «muñecos» elaborados en plástico o figuras más abstractas de cuerpos redondos y diferenciándolos por color; surgió la idea de tener a un personaje que representara en sí al juego: este personaje especial sería llamado “ignorancia” y competiría con los demás jugadores, ganando puntos cuando los jugadores no contestaran alguna de las preguntas o retos planteados en el juego.
- **Promoción:** en este punto se consideraban las distintas formas para promover el juego. Algunas ideas al respecto es que se jugara directamente en locutorios donde se localiza una alta frecuencia de inmigrantes; darlo a conocer a la Secretaría de Inmigración y

Emigración para obtener su apoyo en su uso entre su red de contactos de inmigrantes. Promocionarlo en medios de comunicación dirigida a extranjeros, como prensa impresa, Internet, entre otros.

- **Financiamiento:** debido a que el costo de producción del juego puede ser elevado, se pensó obtener financiamiento mediante instituciones bancarias interesadas en atraer inmigrantes, o bien, que fuera subvencionado por la Secretaría de Inmigración y Emigración.

8.2.4. TÉCNICA CREATIVA MATRIZ DE DESCUBRIMIENTO

Esta técnica creativa tiene sus bases en la vía combinatoria. La intersección de las ideas en una especie de matriz mental y gráfica nos podrá llevar al descubrimiento de ideas nuevas o soluciones originales (De la Torre, 1995).

Determinado el fenómeno que se quiere tratar, se buscan caracteres relativos al mismo que encabezarán las líneas y columnas. Lo importante de la técnica es inscribir en la intersección línea-columna.

Planteado el problema o la idea generadora a partir de la cual se quiere llegar a una solución o hallazgo, de acuerdo con De la Torre (1995), se pueden establecer tres etapas:

1. Enumeración de elementos que nos permitan formar el cuadro de doble entrada o matriz. En ellos caben objetos combinados que puedan dar origen a productos nuevos, ideas abstractas, etc.
2. Análisis combinatorio o valoración de la interrelación de cada par de elementos, matizando su presencia o ausencia, su naturaleza e importancia. La variabilidad en los datos de las casillas va desde la estimación cualitativa hasta el análisis factorial.
3. Evaluación de las soluciones que puede realizarse a medida que asociemos cada par de elementos, o mejor una vez concluido el análisis. De esta forma podemos tener la visión de conjunto y detectar aquellos pares más relevantes.

VENTAJAS DE LA MATRIZ DE DESCUBRIMIENTO

- Facilita el análisis de las situaciones complejas.
- Permite la exploración sistemática en cualquier planteamiento que se proponga.
- Como inventario de elementos importantes para nuevos descubrimientos, acelera su desarrollo y suscita perfeccionamientos técnicos.
- Como elemento estimulador de la imaginación, resaltando las relaciones comunes y estableciendo puentes conceptuales entre elementos que a primera vista no tienen que ver mucho unos con otros.

APLICACIÓN DE LA MATRIZ DE DESCUBRIMIENTO PARA LA CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA

Los elementos del juego tienen que reflejar los objetivos planteados: que aporte formación, que sea divertido, que se perciba como una aventura, que haya elementos de movimiento y que incluya un factor económico: dinero. Es decir, los jugadores deben aprender acerca de la vida en España pero al mismo tiempo divertirse.

Es así como los elementos del juego (tablero, preguntas, etc.) deben mantener un equilibrio entre el aprendizaje (conocimientos rigurosos) y el esparcimiento (ocio). Para lograr este objetivo se utilizó la Matriz de Descubrimiento. Se listaron 28 elementos claves del juego de mesa y se hizo una valoración de la interrelación de cada par de elementos matizando su presencia o ausencia de acuerdo a su naturaleza e importancia relativa.

ATRIBUTOS VALORIZADOS DE LA MATRIZ DEL CONOCIMIENTO

- **Conocimientos** el juego debe poseer conocimientos que se puedan transmitir a los jugadores, es decir, preguntas a los jugadores con contenido relativo a leyes españolas, historia, sociedad o cultura del país, entre otros.
- **Divertido:** el juego de mesa debe garantizar que haya casillas del juego que fomenten bromear, apostar, sonreír, sin que necesariamente se tenga una enseñanza de conocimientos rigurosos. Por ejemplo, llegando a la casilla de «Casino» se invita al participante a apostar en el juego denominado *Black Jack*², es decir, la casilla no

² «Black Jack», este juego de mesa consiste en hacer una apuesta y tirar cuatro veces un dado y si el jugador llega al número 18, o se acerca más que el jugador que tuvo el turno anterior a él, obtiene el monto igual al apostado. Si el jugador que tuvo el turno anterior llega o queda más cerca del número 18, entonces el jugador que apostó pierde lo apostado.

requiere responder alguna pregunta de conocimientos, sino simplemente es una oportunidad para obtener puntos de manera divertida.

- **Una aventura:** el juego en sí es un paseo por España, por lo que su travesía es en sí una aventura. Por ejemplo, si cae en la casilla de la «Isla» tendrá que tener suerte con los dados para salir de ella.
- **En movimiento:** el flujo del juego no es siempre de desplazamientos uniformes sobre el tablero; determinadas casillas hacen que el jugador pueda avanzar en mayor proporción que otras, lo cual hace que el juego sea más ágil. Por ejemplo, la estación del Metro permite al jugador avanzar hasta la próxima estación, lo cual da una ventaja extra e inesperada con respecto a las demás casillas.
- **En relación con el dinero:** si bien el juego fomenta la integración y la participación colaborativa de los jugadores, se utiliza al dinero para dar un sentido económico al «paseo por España», lo cual es una analogía de la vida real. En algunas casillas se gana más dinero que otras, lo cual conlleva una satisfacción adicional. Ejemplo de ello es la denominada casilla «Euro» que premia al jugador solo por haber llegado a ella, sin tener que responder una pregunta de conocimientos rigurosos.

El área de «Conocimientos» – médula del juego– suma 9 unidades. Los demás criterios: Diversión, Aventura, Movimiento y Dinero, suman 6 unidades cada uno. Este equilibrio permite que el aprendizaje de conocimientos rigurosos se dé en un ambiente de dinámico y de entretenimiento para los jugadores.

Cabe señalar que los atributos con respecto a los elementos del juego mantienen relaciones de «uno a uno» y «uno a varios». Como ejemplo de «uno a varios» es la casilla «Casino» que converge en tres atributos de la matriz: «Divertido», «Aventura», y «En relación con el dinero», como se observa en la siguiente figura.

@ = 1 unidad	Conocimientos	Diversión	Aventura	Movimiento	Relacionado con el dinero
Aeropuerto				@	
Ayuntamiento	@				
Banco					@
Bolsa de Trabajo					@
Cárcel	@				
Casino (black 18)		@	@		@
Envío de dinero					@
Escuela	@				
Estación de trenes			@	@	
Estadio de Fútbol		@			
Euro					@
Hospital	@				
Isla			@		
Locutorio	@				
Mercado					@
Metro				@	
Monumento	@				
Parque		@			
Plaza de toros		@			
Policía	@				
Puente			@		
Restaurante		@			
Leyes	@				
Mapa de España	@				
Ruta por España			@		
Dados				@	
Tablero		@	@	@	
Personajes				@	
Resultado	9	6	6	6	6

Figura 33. Matriz de descubrimiento aplicada a la creación de un juego de mesa
Elaboración propia.

Aplicada a la elaboración del juego de mesa, la Matriz del Descubrimiento nos ayuda a concluir que los elementos del juego y los atributos del mismo están equilibrados en su peso relativo de acuerdo a las expectativas planteadas para el juego.

8.2.5. TÉCNICA CREATIVA *CHECK LIST*

El *check list* o Quebrantamiento consiste en quebrantar y pulverizar el problema para resolverlo creativamente. Nos hacemos todas las preguntas que sean imaginables con el fin de recoger el máximo de información sobre el objeto o problema propuesto (Osborn, 1960). De esta manera se llega a «quebrantar» su propia naturaleza combinándolo de todas las formas posibles, aumentándolo, disminuyéndolo, invirtiéndolo, transformándolo, adaptándolo, etc.

Lo importante es que se tenga un procedimiento que, apoyado en preguntas sistemáticas, nos desentrañe el problema proporcionándonos toda la información posible.

Osborn (1960) enfoca al *check list* como una técnica para conseguir ideas, para estimular la mente más que para llegar a una solución. Por una vía plenamente antitética, de oposición, de quebrantamiento, de destrucción, llegamos a lo nuevo. Es preciso romper los amarres mentales a lo conocido dejando vagar a la imaginación.

La lista de quebrantamientos que nos propone Osborn (1960) es la siguiente:

- Nuevos usos: ¿en qué otra cosa se puede utilizar?
- Adaptación: ¿qué otras cosas son como esta?
- Agrandarlo/empequeñecerlo: ¿qué se le puede añadir? ¿Qué se le puede quitar, condensar?
- Modificarlo: cambiando su forma, color, movimiento, gusto, significado, etc.
- Sustituirlo: ¿qué, quién, cómo, dónde, por qué cosa?
- Reorganizarlo: ¿cambian sus componentes? ¿Otra distribución?
- Volverlo del revés: ¿lo de arriba abajo? ¿Lo de dentro o fuera?
- Combinarlo: ¿cómo quedaría si lo mezcláramos? ¿Si lo fusionamos?

APLICACIÓN DEL *CHECK LIST* PARA EL DISEÑO GRÁFICO DEL TABLERO DEL JUEGO DE MESA

Durante el proceso de creación del juego, la técnica creativa del *check list* fue utilizada con el fin de explorar múltiples escenarios, reglas y acciones tanto de los participantes como del juego en sí. Se llevaron a cabo muchos debates a partir de las ideas generadas que van desde

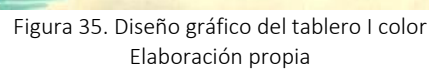
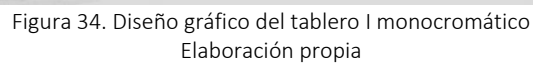
el «cómo caminar en la ciudad», los colores a utilizar, las herramientas de promoción, la ética, lo lúdico y temas actuales que tenían que ser representados en el tablero.

Una vez definidas las casillas del juego de mesa, es preciso diseñar el tablero. La idea base es que el jugador avance en una ciudad, que como cualquiera de la vida real tiene atajos, se puede llegar al mismo punto por diversos caminos y, sobre todo, no es muy común encontrar ciudades totalmente regulares en su distribución de calles. Esta noción tenía que subsistir independientemente del diseño gráfico. Asimismo se ideó una dualidad en el juego: 1) caminar en la ciudad para obtener puntos (dinero); y 2) avanzar por la geografía de España para llegar a Madrid (ganar el juego).

Se inició dibujando un tablero en el que seis jugadores partían de un mismo punto en cualquier ciudad de España y el diseño final consideró dos puntos de partida, como esta decisión, cada una fue dada a raíz de descubrir mejores maneras de interacción entre los jugadores y con el juego de mesa, ya que los elementos del juego fueron sujetos capaces de modificarse, adaptarse, sustituirse, reorganizarse, combinarse, etc. Dicho proceso creativo se ve reflejado en seis fases del diseño gráfico del tablero, algunas ideas se presentan a continuación:

DISEÑO GRÁFICO DEL TABLERO I

- El tablero no incluye el nombre del juego.
- El juego inicia en el mismo lugar para todos los jugadores.
- Cada jugador tiene un camino diferente al iniciar el juego-
- Hay tres secciones en el tablero: «La ciudad», «El camino para llegar a la corona de España» y «La Isla».
- Se incluye una casilla llamada «Puente».
- Se incluye una casilla llamada «Euro».
- El diseño de las ilustraciones en el tablero es de estilo grafiti.
- Las casillas no tienen un valor económico.



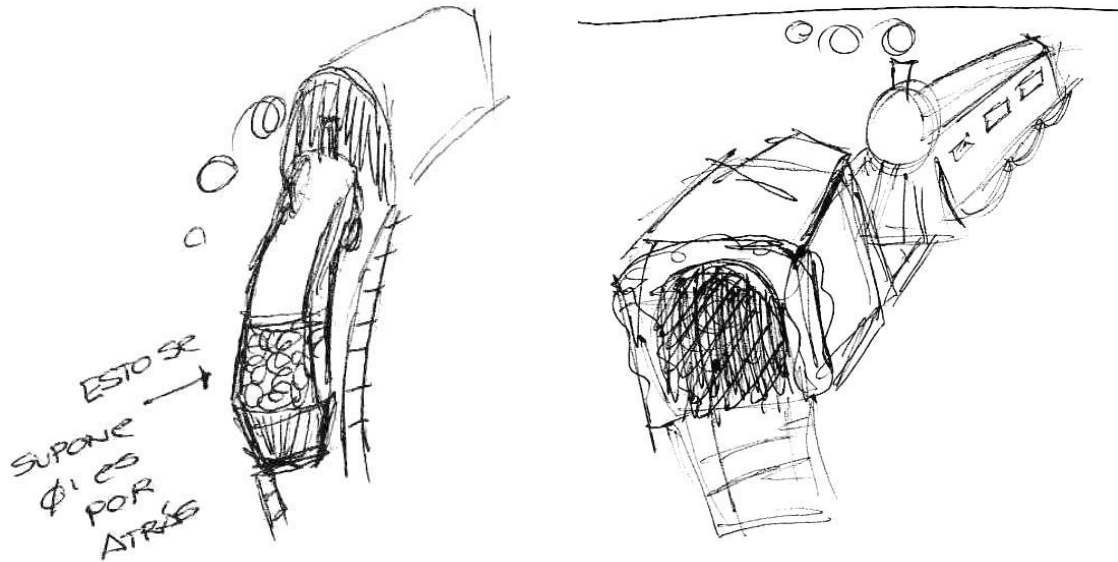


Figura 36. Bocetos de elementos del tablero I
Elaboración propia

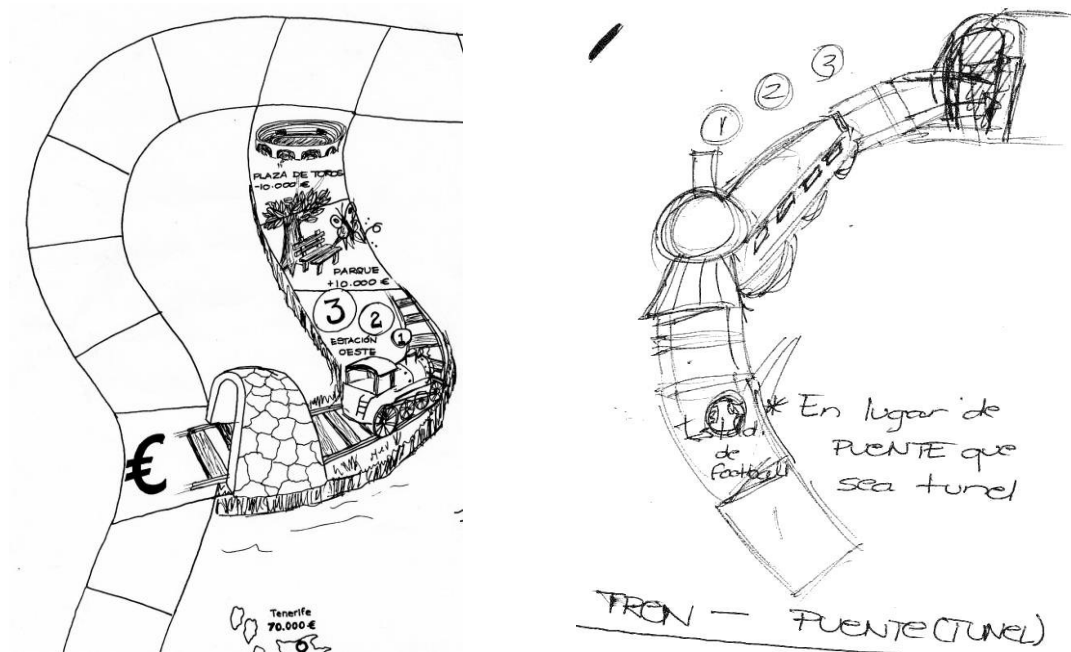


Figura 37. Bocetos de elementos del tablero I
Elaboración propia

DISEÑO GRÁFICO DEL TABLERO II

- Se incluye el mapa de España.
- Se introducen dos caminos para ganar el juego (antes la corona de España).
- Los jugadores inician desde diferentes posiciones en el tablero.
- Las secciones «Mapa de España», «La Ciudad» y «La isla» son elementos separados.
- Las casillas no tienen un valor económico.
- El nombre del juego ESPABILA se introduce en el tablero por primera vez.
- Las casillas se distribuyen de forma más simétrica.
- Se introducen valores económicos en las casillas.
- El tipo de letra se estandariza para hacerlo más comprensible.
- Se omiten las ilustraciones.
- El «Mapa de España» gana relevancia visual al colocarlo en el centro del tablero, «La Isla» permanece afuera.
- Las dos rutas en el «Mapa de España» inician en «Ceuta» y «Melilla» y finalizan en Madrid.

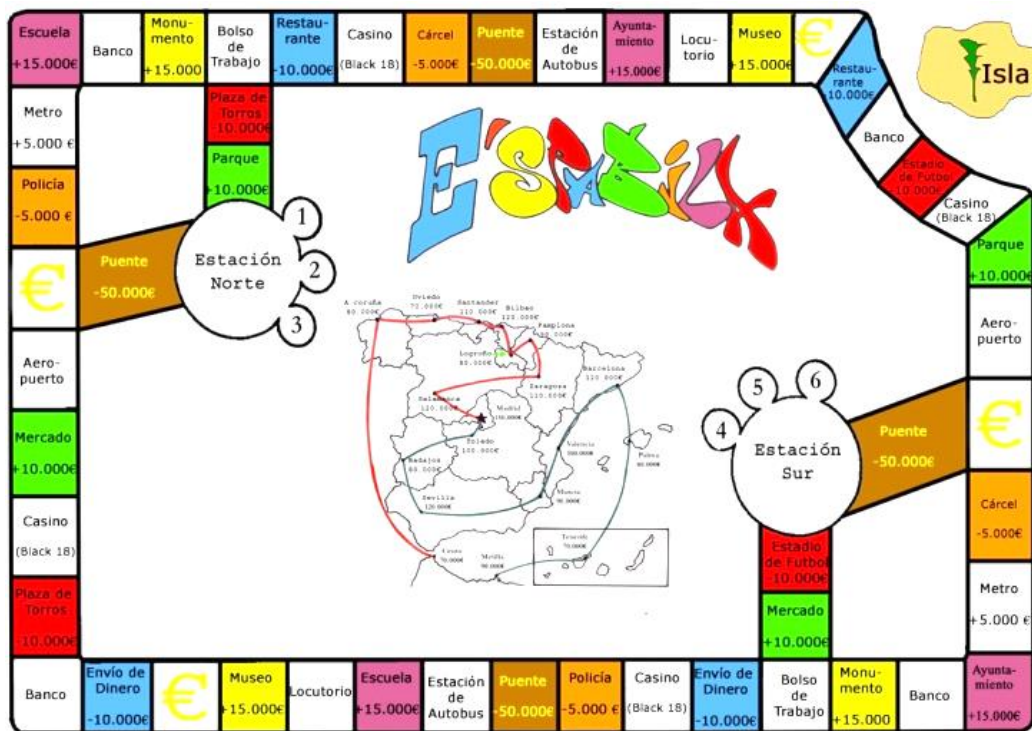
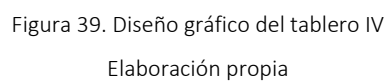


Figura 38. Diseño gráfico del tablero III
Elaboración propia

- El inicio del juego «Estación norte» y «Estación sur» regresa al modelo inicial en el sentido visual: los números 1 a 6 son grandes.
- El logotipo cambia.
- Las dos rutas en el «Mapa de España» inician en «Tenerife» y «Palma».



- Cambian los colores.
- Cambia el logotipo.
- Se introducen logotipos reales de instituciones como el metro y el banco.
- Nuevas ilustraciones alusivas al fútbol, al casino.
- Las dos rutas en el «Mapa de España» inician en «Tenerife» y «Gibraltar».



Elaboración propia



Figura 41. Diseño gráfico del tablero V, boceto 2
Elaboración propia

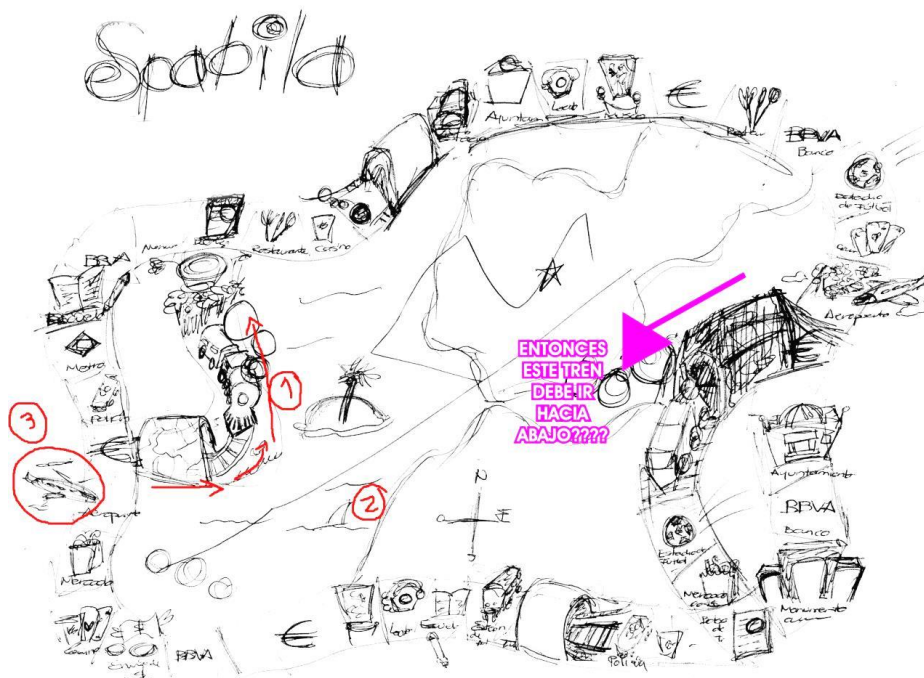


Figura 42. Diseño gráfico del tablero V, boceto 3
Elaboración propia

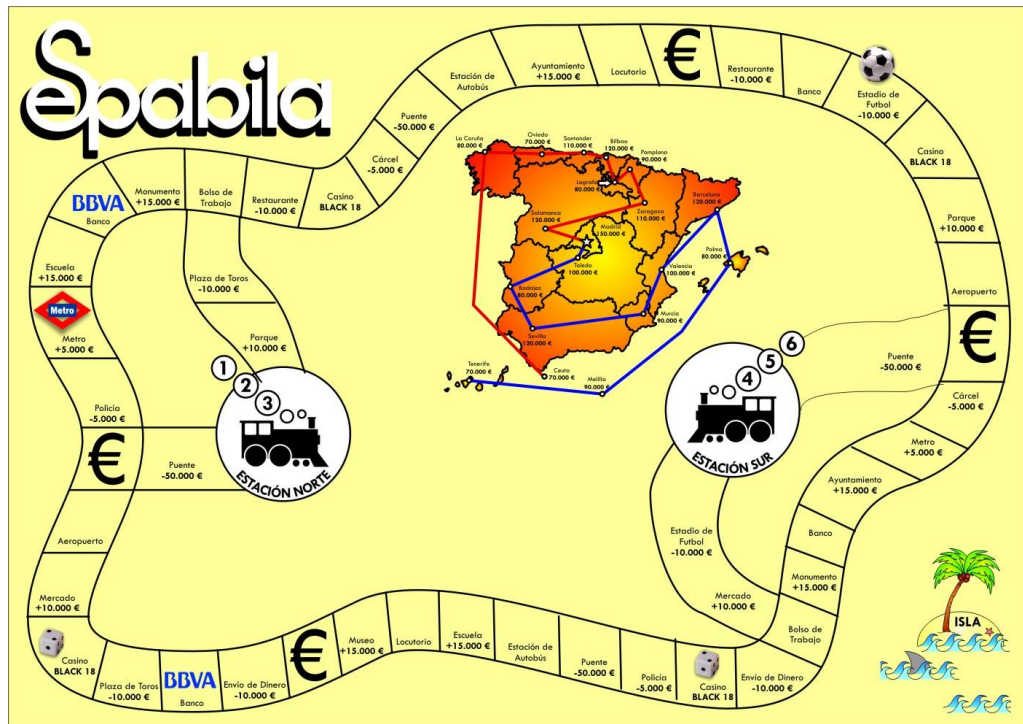


Figura 43. Diseño gráfico del tablero V (amarillo)
Elaboración propia

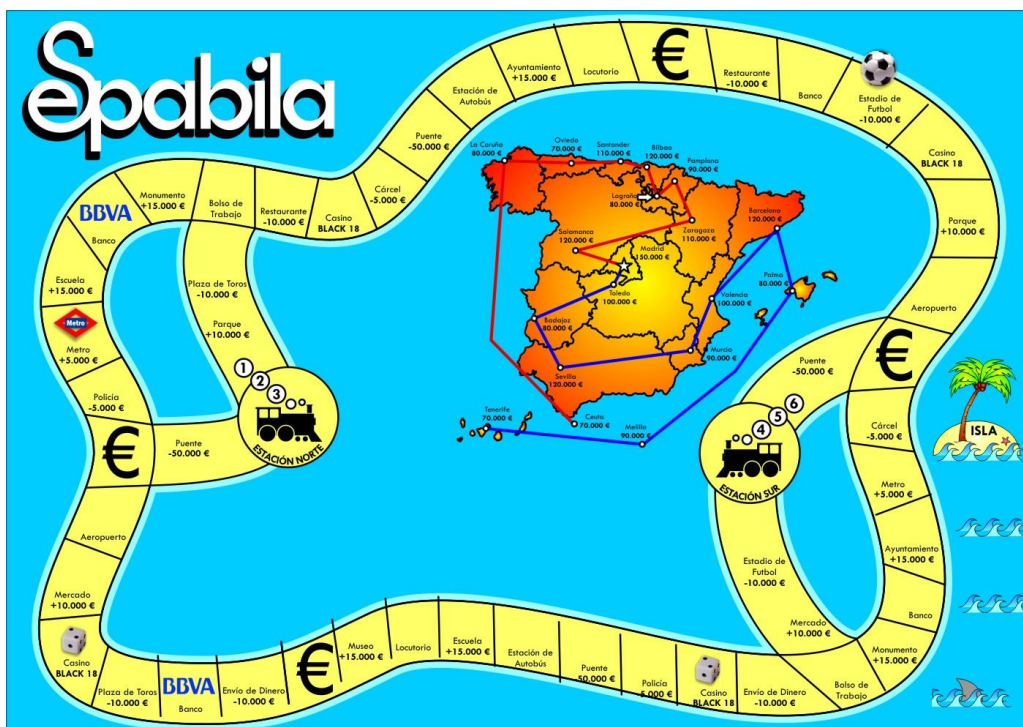
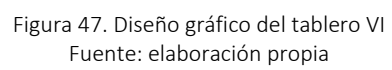


Figura 44. Diseño gráfico del tablero V (azul)
Fuente: elaboración propia



Figura 46. Diseños gráficos del tablero VI (Europa)
Elaboración propia



8.3. DISEÑO Y APLICACIÓN EXPERIMENTAL DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

La creación de los contenidos y la experimentación del juego de mesa ESPABILA siguió un proceso que consta de cinco dimensiones. Las primeras dos dimensiones abarcan el producto y los contenidos del juego de mesa; y las últimas tres dimensiones se refieren a la etapa experimental.

- **Producto:** incluye el marco regulatorio en que los participantes interactúan al jugar, así como las características tangibles de los elementos del juego: tablero, fichas, personajes, dados, etc.
- **Contenido:** son los conocimientos rigurosos que el juego transmite: historia, derechos humanos, geografía, etc.; así como la serie de acciones lúdicas que acontecen: «ir a la isla» o «jugar *Black-Jack*», entre otras.

Una vez diseñado el prototipo de juego teniendo en cuenta las características definidas y las reglas de funcionamiento, el diseño fue sometido a prueba para ver la consistencia del mismo e identificar aspectos susceptibles de ser mejorados. Las etapas que se siguieron en esta fase de prueba fueron:

- **Experimentación:** cada cambio hecho en el juego fue inicialmente validado por el equipo de investigación antes de convocar a participantes externos a jugar; por ejemplo la incorporación de una regla nueva.
- **Análisis:** mediante la observación de los grupos de juego se pusieron a prueba los contenidos elaborados y se midió la interacción grupal de los participantes.
- **Mejoras:** a partir del análisis, se identifican puntos susceptibles de mejora en los contenidos y características físicas del juego.

La siguiente figura ilustra el proceso creativo de las cinco dimensiones definidas para el diseño y experimentación del juego:

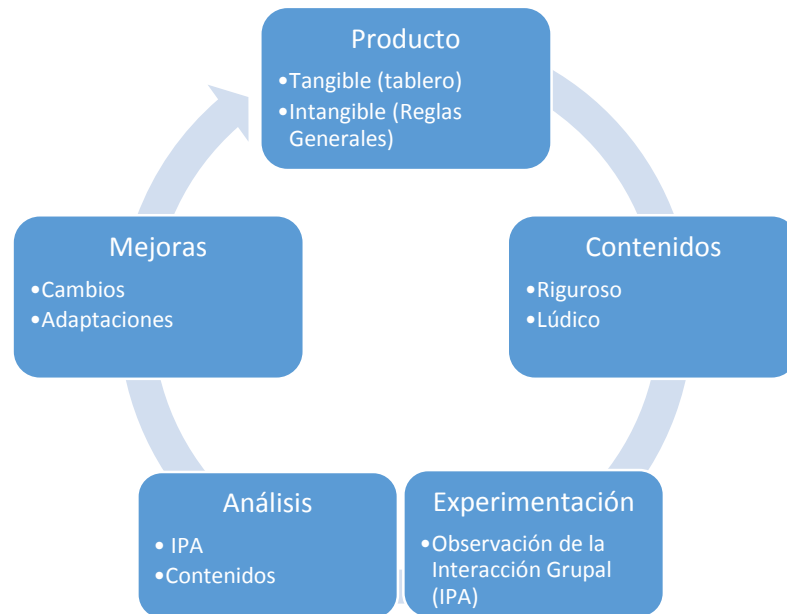


Figura 48. Cinco Dimensiones del Diseño Experimental del juego de Mesa
Elaboración propia

8.3.1 PRODUCTO

Nombre del Juego

¿Por qué ESPABILA? El Diccionario de la lengua de la Real Academia Española (2014) establece las siguientes definiciones del verbo «espabilar»:

- «Avivar y ejercitar el entendimiento o el ingenio de alguien, hacerle perder la timidez o la torpeza».
- «Sacudirse el sueño o la pereza».
- «Apresurarse, darse prisa en la realización de algo».

El uso del modo imperativo del verbo refuerza la acción: comanda al participante perder la timidez y sacudir la pereza.

ESPABILA es una palabra que irradia: frescura, espontaneidad y dinamismo; su uso puede ser entendido como coloquial, fácil de comprender y recordar. Durante la fase de experimentación del juego, la mayoría de los participantes comentaron que la palabra ESPABILA les parece original, nueva, e incluso jocosa.

Logotipo del juego

La palabra ESPABILA, tiene implícitas letras y sílabas que denotan a «España»; que pueden ser potencializados gráfica y fonéticamente. Las siguientes figuras muestran el proceso de creación del logotipo del juego:



Figura 49. Creación del logotipo
Elaboración propia

Descripción del juego

Se trata de un juego de mesa de contenido educativo que incluye 2.100 preguntas sobre cuestiones relacionadas con España: legislación, geografía, historia, arte y cultura, tradiciones, derechos humanos, etc.

Elementos tangibles del juego

- Una caja de cartón para guardar el juego, las Instrucciones con las reglas del juego y un tablero de cartón de 42cm x 59cm.
- Seis avatares de 1,5cm de alto x 1cm de diámetro de color azul, verde, anaranjado, amarillo, lavanda y rojo.
- Seis fichas de 2cm de diámetro de color azul, verde, anaranjado, amarillo, lavanda y rojo.
- Dos dados de plástico, uno para el juego y otro de repuesto.
- 350 tarjetas de 9cm de alto x 6cm de ancho, cada una e ellas con 6 preguntas y sus respuestas.
- 150 tarjetas temáticas de 9cm de alto x 6cm de ancho.
- Dos dispensadores de tarjetas de 12,5cm de largo, 5cm de alto y 6,5cm de ancho.
- Billetes las siguientes denominaciones: 1.000€, 5.000€ y 10.000€.

Reglas Generales

Se elaboró un instructivo donde se incluyen las reglas del juego. Para obtener una comprensión de la dinámica del juego, ver el Anexo 4. Instructivo.

8.3.2 CONTENIDO DEL JUEGO

Las categorías en las se agruparon los conocimientos de las preguntas contenidas en el juego son:

1	Legislación y derechos humanos
2	Arte y cultura
3	Vida cotidiana y tradiciones
4	Historia
5	Geografía
6	Deportes, ocio y entretenimiento

Figura 50. Categorías de las preguntas de conocimientos. Elaboración propia

Las preguntas se distribuyeron equitativamente en las seis categorías mencionadas y se identificaron con colores distintos para su fácil reconocimiento visual. La siguiente figura corresponde a una de las tarjetas de preguntas, donde se marca con un asterisco la respuesta correcta.

<input type="checkbox"/>	<p>¿Es posible obtener un visado de estancia en la frontera de España? 60.000€</p> <p>a) Sí, excepcionalmente (*) b) No, por norma general c) Si, cuando se presente el pasaporte</p>
<input type="checkbox"/>	<p>¿Cómo se llama el bar de Barcelona donde se reunía la vanguardia de Cataluña y donde Picasso encontró a Gaudí? 90.000€</p> <p>a) El 4 caminos b) El 4 cats (*) c) La casa catalá d) El Francés</p>
<input type="checkbox"/>	<p>«Tras el espejo» es una exposición de diseñadores, empresas y profesionales de la moda española, tuvo su primera aparición en el Museo Reina Sofía de Madrid. Esta afirmación es: 60.000€</p> <p>a) Cierta (*) b) Falsa, es una exposición de fotografía</p>
<input type="checkbox"/>	<p>¿De qué partido era Felipe González? 30.000€</p> <p>a) Anarquista b) Fascista c) Socialista (*) d) Popular</p>
<input type="checkbox"/>	<p>¿Cuál de las siguientes islas es de las Baleares? 60.000€</p> <p>a) Gomera b) Cabrera (*) c) La Palma</p>
<input type="checkbox"/>	<p>Dentro del arte taurino, la faena de muleta y estocada corresponde a: 60.000€</p> <p>a) Al inicio de la fiesta de lidiar toros en Las Ventas b) Corresponde al tercer tercio de la corrida de toros(*) c) El alzar la capa vistiendo el traje de luces y ondear el capote</p>

Figura 51. Ejemplo de una tarjeta de preguntas
Elaboración propia

En el Anexo 3. Tarjetas de preguntas, se incluyen las tarjetas de preguntas elaboradas hasta la escritura de esta investigación.

Tabla 13. Ejemplo acciones designadas a las casillas de entretenimiento

Elaboración propia

Casilla	Valor	Acción
Aeropuerto	Especial	Viajas a la «Isla»
Banco	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Bolsa de Trabajo	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Casino (black 18)	Apuesta mínima de 20.000€	Aquí probarás tu suerte anunciando a la mesa la cantidad de dinero que deseas apostar. Tienes 4 lanzamientos consecutivos del dado en los que irás sumando los números que obtengas, la suma que te hace ganador es 18. Si estimas que te has acercado lo suficiente al 18 apuestas a ese número, si sumas más de 18 pierdes automáticamente. Tu contrincante será el jugador que haya lanzado el dado antes de ti y hará lo mismo, si él (ella) consigue sumar 18 o acercarse más a este número, has perdido la apuesta y el dinero que apostaste es para él (ella). Si tú ganas, el banco te premia con el mismo importe que apostaste. Si empatáis no pierdes ni ganas dinero. ¡Mucha suerte!
Euro	Ganas 50.000€	No hay pregunta
Isla	Suerte con dados	Has llegado a la Isla engañosa, para salir de aquí, tendrás que obtener un número par con el dado para poder regresar a «La Ciudad», en caso contrario permanecerás ahí; y aunque pareciera que te encuentras en el paraíso no tienes oportunidad de avanzar ni ganar dinero, por lo que tu objetivo será obtener un número par y de esa forma seguir jugando desde la Estación Norte o Sur... ¿cuál? La que tú elijas.
Locutorio	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Puente	No tiene valor	No hay pregunta

Las casillas de Entretenimiento como son «Banco», «Bolsa de trabajo» y «Locutorio» representan oportunidades de avanzar en el juego sin necesidad de contestar a una pregunta de conocimientos, ya que solamente describen una casuística que podría ocurrir en la vida real y se obtiene o pierde dinero fácilmente. Estas casuísticas están contenidas en tarjetas; la siguiente figura es un ejemplo de estas.

Banco
Te llaman de un bufete de abogados para informarte de que tienes una tía que nunca conociste y te heredó un chalet valorado en 50.000€
Bolsa de Trabajo
Has tenido un buen desempeño durante el año por lo que tu bono en el mes de diciembre asciende a 40.000€
Locutorio
Tienes invertido dinero en una tienda de ropa en tu país que te ocasiona gastos iniciales de 15.000€

Figura 52. Tarjetas Banco/Bolsa de Trabajo/Locutorio
Elaboración propia.

Para obtener más detalle acerca de las tarjetas de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio se puede consultar el Anexo 5. de esta tesis.

8.3.3. DISEÑO DEL EXPERIMENTO

Esta parte de la investigación consistió en organizar grupos interesados en jugar ESPABILA con la finalidad de observar la interacción de los participantes ante el juego, así como obtener su retroalimentación acerca de los conocimientos aprendidos acerca de la sociedad española. La dirección de los grupos ha sido participante, es decir, el equipo de observación intervenía cuando consideraba necesario hacer aclaraciones respecto a las reglas del juego.

La siguiente figura muestra el esquema utilizado para poner en marcha el experimento:

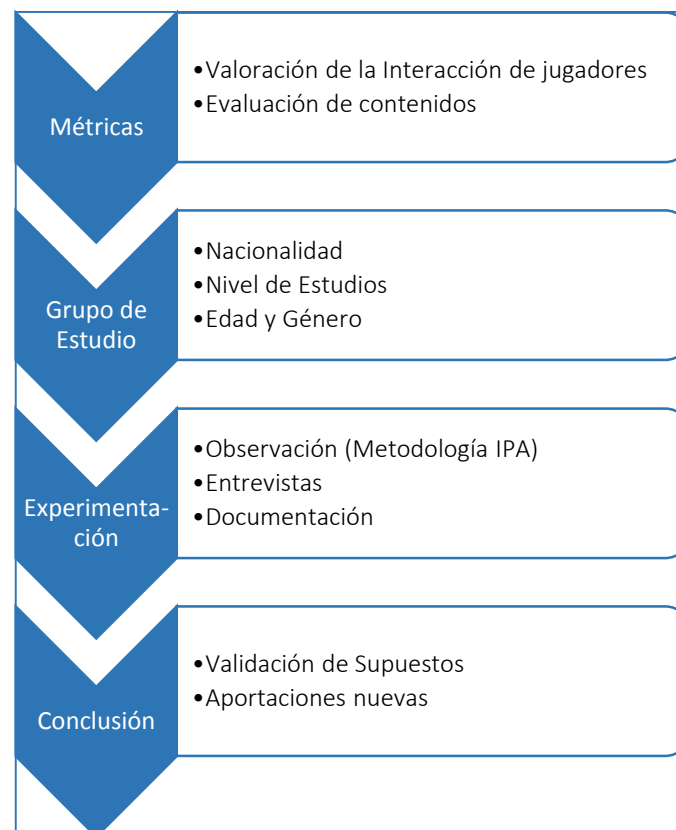


Figura 53. Diseño experimental del juego «ESPABILA»
Fuente: Elaboración Propia

MÉTRICAS

En la etapa experimental se definieron, en primer lugar, los parámetros a evaluar en el juego; tales fueron: la interacción entre sí de los participantes del grupo, es decir, sus emociones, sus sentimientos, sus reacciones.

A su vez, se tuvieron en cuenta variables socioculturales como el sexo de los participantes y su nivel de estudios, para ver si influían en la distinta manera de jugar o si la sintaxis de las

preguntas era comprensible a un grupo diverso. Se midió el grado de interés de los participantes: si seguían jugando con un ritmo similar a lo largo del juego o si a partir de un momento dado la participación en las respuestas era más lenta, o si se distraían con otras cosas ajenas al juego.

EQUIPO DE OBSERVACIÓN

Estaba compuesto por un director, un secretario que tomaba notas respecto a la dinámica del experimento, un diseñador gráfico que observaba la funcionalidad del tablero y un analista de contenido de las preguntas, todos extranjeros. Además se invitó a un observador de nacionalidad española ya que al ser el único español era esperado que tuviera un punto de vista diferente respecto al juego en su conjunto comparado con los demás, todos extranjeros.

GRUPOS DE ESTUDIO

Se reunieron 4 grupos de estudio de cuatro participantes cada uno. Según la Unesco, la diversidad cultural es «para el género humano, tan necesaria como la diversidad biológica para los organismos vivos». (Unesco, 2001). Con este razonamiento, los participantes de cada grupo fueron seleccionados de diversas procedencias con la condición de que hablaran español:

- América Latina: Honduras, Panamá, Colombia, Argentina, y Uruguay
- América del Norte: Estados Unidos y México
- Europa: Francia
- Asia: Vietnam

La siguiente tabla resume las características de los 4 Grupos de Estudio.

Tabla 14. Resumen de los cuatro grupos de estudio

Elaboración propia

	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
País de Procedencia (Nacionalidad)	Panamá, Uruguay, España/Uruguay Vietnam	México, Colombia, Argentina, Honduras	Estados Unidos, México, Suiza, Francia	Colombia
Sexo (% mujeres)	75%	50%	50%	100%
Edad promedio (años)	24	28	32	35
Educación Media	100%	100%	100%	100%
Licenciatura	100%	100%	100%	50%
Master	50%	75%	25%	50%
Estudiante	75%	100%	25%	25%
Trabajador	75%	0%	75%	100%
Permiso para estudiar en España	75%	100%	100%	0%
Permiso para trabajar en España	25%	25%	25%	50%
Tiempo de vivir en España (años)	2.3	1.8	4.8	3.3

GRUPO DE ESTUDIO 1

Cuatro participantes con edad comprendida entre 23 y 27 años, procedentes de: Panamá, Uruguay, Uruguay/España (doble nacionalidad, la mayor parte en Uruguay), y Vietnam.

El nivel de educación: Licenciatura y dos de ellos con Maestría (Máster) o estudiándola; todos los participantes tenían un trabajo. Las ciudades de residencia Madrid y Barcelona, como mínimo un año y máximo cuatro años de vivir en España.

Las características de los participantes se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 15. Características de los participantes del grupo de estudio 1

Elaboración propia

	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
Nacionalidad	Panameña	Uruguayo / Español	Uruguaya	Vietnamita
Sexo	Femenino	Masculino	Femenino	Femenino
Edad (años)	23	25	22	27
Régimen conyugal	Soltera	En pareja	En pareja	Soltera
Educación Media	✓	✓	✓	✓
Licenciatura	✓	✓	✓	✓
Master	✓			✓
Estudiante	✓	✓	✓	
Trabajador	✓	✓	✓	✓

	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
Permiso para estudiar en España	✓	✓	✓	
Permiso para trabajar en España		✓		✓
Tiempo de vivir en España (años)	3	1	> 1	4
Ciudad de residencia	Madrid	Barcelona	Barcelona	Madrid
Profesión	Licenciada Marketing	Estudiante de Medicina	Estudiante de Medicina	Abogada
Empresa :	Firma de Auditoría	Hospital	Tienda de ropa	Fima Jurídica



Figura 54. Participantes del Grupo de Estudio 1
Elaboración propia, fotografía tomada durante el experimento con Grupo de Estudio 1

GRUPO DE ESTUDIO 2

Cuatro participantes con edad comprendida entre 24 y 30 años, procedentes de: México, Colombia, Argentina y Honduras. El nivel de educación era como mínimo Licenciatura, tres estaban estudiando un Máster y dos trabajaban. Su ciudad de residencia era Madrid, donde vivían entre uno y tres años. Las características de los participantes se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 16. Características de los participantes del grupo de estudio 2
Elaboración propia

Nombre	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
Nacionalidad	Mexicana	Colombiano	Argentino	Hondureña
Sexo	Femenino	Masculino	Masculino	Femenino
Edad (años)	27	29	30	24
Régimen conyugal	Soltera	Soltero	Soltero	Soltera
Educación Media	✓	✓	✓	✓
Licenciatura	✓	✓	✓	✓
Master	✓	✓		✓
PHD				
Estudiante	✓	✓	✓	✓
Trabajador			✓	
Permiso para estudiar en España	✓	✓	✓	✓
Permiso para trabajar en España			✓	
Tiempo de vivir en España (años)	1	2	3	> 1
Ciudad de residencia	Madrid	Madrid	Madrid	Madrid
Profesión	Licenciada Finanzas	Licenciado Economía	Licenciado Comunicación	Ingeniera Civil
Empresa :	N/A	N/A	Agencia publicidad	Banco

GRUPO DE ESTUDIO 3

Cuatro participantes de entre 23 y 52 años, tres de nacionalidades diferentes: Estados Unidos, México, Suiza y Francia. Dos de ellos, eran estudiantes de Ingeniería, una de ellas, estadounidense, estudiante de Máster y la última de nacionalidad Suiza, Licenciada, quien además, trabajaba como Técnico Superior de Laboratorio. La ciudad de residencia de todos era Madrid. Las características de los participantes se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 17. Características de los participantes del grupo de estudio 3
Elaboración propia

	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
Nacionalidad	Estadounidense	Mexicano	Suiza	Francés
Sexo	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
Edad (años)	27	23	52	25
Régimen conyugal	Soltera	Soltero	Casada	Soltero
Educación Media	✓	✓	✓	✓
Licenciatura	✓	✓	✓	✓
Master	✓			

	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
PHD				
Estudiante	✓			
Trabajador		✓	✓	✓
Permiso para estudiar en España	✓	✓	✓	✓
Permiso para trabajar en España			✓	
Tiempo de vivir en España (años)	3	5	6	5
Ciudad de residencia	Madrid	Madrid	Madrid	Madrid
Profesión	Estudiante MBA	Estudiante de Ingeniería	Técnico superior de Laboratorio	Estudiante de Ingeniería
Empresa :	N/A	N/A	Autónomo	N/A

GRUPO DE ESTUDIO 4

Para analizar cómo se desarrollaba el juego entre participantes de un mismo sexo y nacionalidad se reunieron a cuatro jugadoras, todas mujeres y colombianas, de edad entre 25 y 41 años. Dos de las participantes con Licenciatura la otras dos únicamente educación media; todas trabajaban. La ciudad de residencia era Madrid donde vivían desde hacía dos años a cinco años. Las características de las integrantes del este grupo de estudio se resumen en la siguiente tabla.

Tabla 18. Características de los participantes del grupo de estudio 4

Elaboración propia

	Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4
Nacionalidad	Colombiana	Colombiana	Colombiana	Colombiana
Sexo	Femenino	Femenino	Femenino	Femenino
Edad (años)	41	37	25	35
Régimen conyugal	Soltera	Soltera	Vive en pareja	Vive en pareja
Educación Media	✓	✓	✓	✓
Licenciatura	✓			✓
Master				
Estudiante				
Trabajador	✓	✓	✓	✓
Permiso para estudiar en España				
Permiso para trabajar en España	En trámite	✓	En trámite	✓
Tiempo de vivir en España (años)	2	2	4	5
Ciudad de residencia	Madrid	Madrid	Madrid	Madrid
Profesión	Vendedora	Vendedora	Vendedora	Jefe de ventas
Empresa :	Cosmética	Cosmética	Cosmética	Cosmética

CONCLUSIONES DEL CAPITULO

La integración del inmigrante en la sociedad Española como objeto de estudio se puede tratar desde varios enfoques; para esta investigación se ha seleccionado una metodología: el Pensamiento Sistémico y cuatro técnicas de estimulación de creatividad: ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* o quebrantamiento para el desarrollo de un juego de mesa cuyo objetivo principal es:

Poner a disposición de los residentes en España una alternativa de comunicación y de aprendizaje orientada a conocer los derechos, obligaciones y cultura general española, con el propósito de facilitar su integración en la sociedad.

La creación de los contenidos y la experimentación del jugo de mesa ESPABILA siguió un proceso que consta de cinco dimensiones: Producto (tablero, fichas, personajes, dados, etc.), Contenido (preguntas, dinámicas del juego, etc), Experimentación (jugar ESPABILA), Análisis (contenidos elaborados y se midió la interacción grupal de los participantes) y por último Mejoras a los contenidos y características físicas del juego.

En la etapa experimental se definieron los parámetros a evaluar en el juego: la interacción entre sí de los participantes del grupo; es decir, sus emociones y sus reacciones. A su vez, se tuvieron en cuenta variables socioculturales como el sexo de los participantes y nivel de estudios y se midió el grado de interés de los participantes de cuatro grupos de estudio con características. Al final de cada experimento se llevó a cabo una entrevista que aporta información valiosa acerca de los conocimientos aprendidos acerca de la sociedad española durante el juego.

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS Y RESULTADOS OBTENIDOS

En este capítulo se analizan los resultados obtenidos del *focus group*, así como los datos que arrojaron los experimentos realizados con los cuatro grupos de estudio.

9.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL *FOCUS GROUP*

En este apartado, analizo el focus group desde la perspectiva de los cinco conceptos clave que son objeto de estudio en este trabajo de investigación: la creatividad, el juego, la inmigración, la integración. La transcripción completa del focus group se encuentra en el Anexo 2. Transcripción del focus group.

Tal como se mencionó en el apartado 8.1. DESARROLLO DEL FOCUS GROUP, el guion de la dinámica de grupo fue el siguiente:

1. ¿El juego podría ser una herramienta eficaz para difundir conocimientos que facilitarían la vida para que los inmigrantes puedan integrarse?
2. ¿Por qué en Madrid ya no somos ejemplo de integración y aceptación?
3. En el caso de un joven de escuela es más fácil (integrarse) pero ¿qué pasa con las personas cuando van creciendo y tienen vida laboral?
4. ¿Cómo ven esta relación de "vamos a reunirnos para aprender"?
5. ¿Las empresas están interesadas en difundir a sus trabajadores más conocimientos?
6. ¿Sería apetecible para un español jugar con un inmigrante?
7. Considerando que el juego puede ser un instrumento que tiene un sentido didáctico, ¿puede ESPABILA favorecer la integración?
8. ¿Cuál será la mejor vía para dar a conocer ESPABILA a los inmigrantes?

A continuación se presenta una tabla donde se organizan las preguntas realizadas de acuerdo los conceptos clave objeto de este estudio.

Tabla 19. Análisis del *focus group* por conceptos objeto de estudio
Elaboración propia

CATEDRÁTICO

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
<p>Respuesta a Pregunta 1: El juego tiene la característica de que es un ensayo para la vida. Da apertura. "Instruir deleitando", a través del juego se aprende. Respuesta a Pregunta 3: ¡El juego consume tanta energía! Además de placer es bueno llevarse algo...Hay dos cosas: el tipo de juego y el contenido, el que aquí se plantea es un contenido de conocimiento. Respuesta a Pregunta 5: El juego podría ser una estrategia empresarial masiva que actualmente consiste en pasar un fin de semana en el bosque con otros colegas y con obstáculos por superar, el resultado era descarga de tensión y reforzar relaciones y conocimiento. Algo que no se les ocurre a las empresas es crear campeonatos para jugar juegos como el que aquí se propone. Cuando se juega con un objeto, por ejemplo, un balón tiene gracia pero cuando se trata con un elemento que también tiene mucho que ver con la vida también tiene valor. Del azar se pasa a la necesidad. Aprender del adversario. Obtención de resultados inmediatos. Pregunta 7: ¿un juego es un elemento que tiene un sentido didáctico pero específicamente este para la integración? Pregunta 8: ¿cuál será la mejor vía para dar a conocer a los inmigrantes ESPABILA?</p>	<p>ESPABILA debería llevar preguntas imaginativas, con su aspecto de debate. Se puede tener un problema de Arbitraje en preguntas con respuestas ambiguas.</p>	<p>Los juegos con determinadas reglas hacen que se genere una integración. Respuesta a Pregunta 1: El factor educativo que tiene el juego genera nuevas posibilidades y la integración está clarísima. Detrás de cada jugador están las personas, se entiende que esto es la socialización. Guetos: no integración. Pregunta 2: ¿Por qué en Madrid ya no somos ejemplo de integración y aceptación? Es imposible jugar si no tienes un contrincante y este puede ser individual y colectivo. Concepto de Antropofagia Cultural: "comer y ser comido" hablando de absorber cultura y aportar cultura.</p>	<p>El inmigrante tiene que desacostumbrarse a las reglas que trae, es bastante duro. Concepto de "simpatía" entre inmigrantes.</p>	<p>En Madrid ha entrado un porcentaje muy alto de inmigrantes. Respuesta a Pregunta 2: Los que estamos aquí no decepcionamos tan bien y los que vienen, algunos, se cierran en su círculo.</p>



PERIODISTA

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
Hace mucho tiempo jugué un juego de mesa ya que no "soy mucho" de ellos. El juego tiene que ser bueno y divertido. Respuesta a la Pregunta 4: la gente se reúne para aprender, siempre que sea a través de la diversión. ESPABILA va a interesar más a los españoles para ver cómo andan en conocimientos. Respuesta a Pregunta 8: Hay muchas publicaciones, revistas hay que hacer un buen lanzamiento. También en los locutorios e internet.	Creo guiones para programas. Ha participado en obras teatrales.	Participación en programas televisivos de integración social. Los jóvenes tienen más posibilidades de integrarse. En el juego se debería poder decir "yo estoy jugando con una persona de Brasil y de alguna manera nos podemos comparar"	Brasileña. Respuesta a Pregunta 6: Yo creo que cualquiera juega con cualquiera que piense que va a hacer agradable el juego.	Tiene diferente significado dependiendo de dónde provenga el inmigrante y hacia dónde vaya. Fenómeno que ves diariamente. Respuesta a Pregunta 2: Porque hay muchos inmigrantes.

EDUCADORA

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
Hoy jugué. Es parte de mi trabajo.	Coordino el campamento "Vacaciones de colores". El juego potencia la imaginación y la creatividad.	El juego hace que una relación sea distinta. Te conoces de otra forma. Cuando un inmigrante llega le imponemos nuestras costumbres, tal vez nosotros (los españoles) también tengamos que adaptarnos.	Respuesta a Pregunta 6: Dentro de los juegos los inmigrantes no se ven distintos del resto. En el metro hay gente de todas culturas, convivimos con ellos día a día.	



PROFESORA

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
Tesis: Juego y arte moderno y sus implicaciones en la enseñanza. Último juego de mesa jugado fue el Parchís hace mucho tiempo. Respuesta a Pregunta 1: En los juegos de competición en los que se puedan hacer planteamientos que impliquen superación de pruebas a lo mejor esos sí son más educativos. El juego es una manera de difundir ciertas cosas y asumirlas, que formen parte de la experiencia individual. Respuesta a Pregunta 2: Mi experiencia es completamente distinta, cuando veo a los niños jugar futbol ahí no importa nada más. Quien se salta las reglas del juego no es admitido. Respuesta a Pregunta 3: Siempre que podemos jugar, jugamos pero si una persona está agotada lo que quiere es descansar. El juego es como un lugar entre paréntesis de la vida normal. Es atrayente. Es placentero. En juegos como la lotería es difícil socializar. Ventaja del juego es que no es la realidad y la gente se siente más libre, más ligera y sincera. El azar influye en nuestras vidas, hay que saber integrarlo. Aconsejo que se lleve a cabo el proyecto de juego. Debe ser útil.	Crear una obra de teatro en la que cada quien adopta un personaje diseñado por cada actor sería muy rico. En un juego creativo se van cambiando las reglas.	Dentro de un colegio hay convivencia de varios grupos y sí creo que haya integración y se puede ir a más a partir del juego. También los observadores son co-jugadores.		Hay muchos guetos pero cuando juegan se integran. Se están creando "aulas de bases" para que los inmigrantes se regularicen.

CONTABLE

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
No recuerdo hace cuánto jugó por última vez el Monopolio.		En su empresa tienen que ver cómo adaptar y hacer que se sientan a gusto los inmigrantes. Respuesta a Pregunta 4: siempre que estás en ambiente multicultural quieres conocer más del otro. Aprender de los demás es entenderlos. Respuesta a Pregunta 5: A través del juego no lo enfoco tanto, pero sí funciona porque aún estando en el ámbito empresarial la gente quiere conocer de los demás, al momento de hacer transferencia de conocimientos puedes abrirte. Respuesta a Pregunta 8: El juego tiene sentido de integración pero también tendría que estar enfocado hacia los españoles para que entiendan nuestra cultura.	Mexicana. Trabaja también con otros inmigrantes. Como persona extranjera siempre me preguntan cómo vengo y qué hago, les parece interesante.	Se habla de hábitos de vida, conocimiento, trabajo, convivencia, formas de hablar. Todos tenemos nuestra forma de decir las cosas.





ECONOMISTA

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
El juego rompe el hielo. Forma de comunicación. Respuesta a Pregunta 3: Hay factores que inciden en la actividad de la persona para participar en juego: su situación personal, el ritmo de trabajo, la distancia de traslado...pero cuando quieres entre sábado y domingo la gente si está dispuesta. Es cuestión de iniciativa. Tiene que ser divertido. Respuesta a pregunta 8: Varios caminos como el Ministerio de Educación, bancos, cajas, la televisión, también llegar a las asociaciones, fundaciones y todas las organizaciones, venderlo a un canal de televisión para una temporada sería muy bueno.		Trabajo en el plano reivindicativo de los derechos de los inmigrantes: que se integren en todos los sentidos: papeles legalizados, que no sean explotados. Realización de eventos culturales, arte, mesas redondas, conferencias. Cuando hay segregaciones por nacionalidad se da un choque porque no ha habido integración. Respuesta a Pregunta 6: en mi Asociación los equipos de fútbol tienen que estar formados por nacionalidades diferentes, no puede haber equipos de jugadores de la misma nacionalidad, tienen esa visión de integración. El juego puede ser integrador. En el juego van a haber respuestas al margen del juego, entonces allí se da una integración.	Ecuatoriano.	Voluntario en una Asociación de Inmigrantes Ecuatorianos donde tienen proyectos de desarrollo y trabajando con la nueva Ley de Inmigración. Trabajo subvencionado por el Ministerio.

MODERADOR

Juego	Creatividad	Integración Social	Inmigrantes	Inmigración
Pregunta 1: ¿el juego podría ser una herramienta eficaz para difundir conocimientos que facilitarían la vida para que los inmigrantes puedan integrarse? Componente importante es la disposición del jugador. Tiene que llamar la atención, motivar. Intento difundir cultura de forma divertida. Pregunta 3: En el caso de un joven de escuela es más fácil (integrarse) pero ¿qué pasa con las personas cuando van creciendo y tienen vida laboral? Este juego promueve una transferencia de conocimiento. Pregunta 4: ¿Cómo ven esta relación de "vamos a reunirnos para aprender"? Pregunta 5: ¿Las empresas están interesadas en difundir a sus trabajadores más conocimientos? El juego que propongo se llama ESPABILA en el que a través de una forma divertida se propone enseñar acerca de la cultura española. Es constructivo equivocarse.	Lo preocupante de ESPABILA es la continuidad, hay conocimientos estáticos (como la historia) y otros dinámicos (del día a día), el problema es saber hasta dónde delimitar el conocimiento. La cuestión de la creatividad la estamos trabajando por ejemplo haciendo varias pruebas con el tablero, hemos modificado las reglas...	Pregunta 6: ¿Sería apetecible jugar un español con un inmigrante?		

A partir de la tabla anterior donde se organizan aportaciones de los participantes por concepto, se procede a su análisis.

Integración del inmigrante

De la respuesta de la PROFESORA a la pregunta 2 se puede concluir que cuando un grupo de inmigrantes mezclado con un grupo español se unen para lograr un objetivo común (en este caso, un partido de fútbol), la integración se propicia. Haciendo la comparación del juego con la vida, dicen que quien se salta las reglas del juego no es bien visto, lo mismo pasa en la vida real.

Uno de los problemas que dificultan la integración es el poco entendimiento que hay entre las personas. El CONTABLE menciona que “siempre que estás en un ambiente de distintas nacionalidades, uno siempre quiere conocer más del otro... a veces no entendemos”. La poca tolerancia con la que frecuentemente se ve a los inmigrantes favorece que se aíslen voluntariamente y por lo tanto se cierran al resto de la comunidad en que viven. Si todos nos interesamos por cómo piensan, qué sienten podríamos lograr una integración más gradual y menos traumática para todos. Porque no solamente es el inmigrante el que sufre el trastorno, también la sociedad española lo sufre a diferentes niveles y de distintas maneras.

Juego

Se habla que el juego es un mecanismo de integración, un ejemplo de ello es cuando el CATEDRÁTICO habla del mundial de fútbol “es increíble todas las banderas que aparecen” refiriéndose a la alta integración que se produce entre las personas de todo el mundo. No hay barreras a la comunicación, todos tienen un objetivo común y muy loable.

Analizando la respuesta del ECONOMISTA a la Pregunta 3, nos dice que cuando se quiere participar en un juego, aunque entre semana sea imposible por causas varias, los sábados y domingos sí hay oportunidad. Lo que da una pauta para poder afirmar que “quien quiere, puede.

Es decir que el juego de mesa propuesto en esta investigación puede servir a quien esté interesado en su propia integración, a quien tenga ánimo de nutrirse culturalmente. Esto va

de la mano con las políticas y las ayudas para la integración de los inmigrantes debido a que estas ayudas van encaminadas para quien las solicite, es decir, el gobierno no aporta por sí mismo recursos para que los inmigrantes se integren sino a que delega en otras personas o instituciones el manejo de estos recursos.

Esto tiene sentido si se analiza la pregunta: ¿quién mejor que, por ejemplo, una Asociación de Inmigrantes puede conocer la situación en la que se encuentran otros inmigrantes? El gobierno no busca a los inmigrantes en sus casas para llevarlos de la mano a que se integren, es el propio inmigrante el que debe tener la iniciativa de procurarse una integración social más adecuada.

El juego de mesa ESPABILA: creatividad e integración

El *focus group* incluyó una presentación del juego de mesa elaborado para esta investigación ESPABILA, los siguientes párrafos muestran las más importantes contribuciones de los expertos consultados:

LA PROFESORA sugirió que el juego ESPABILA es tan interesante que debería de producirse en serie. Como especialista en Juego y Educación, ella confirmó que el juego tiene suficientes elementos (es divertido, logra integrar a las personas, transmite conocimientos) para lograr uno de sus objetivos centrales: contribuir a la integración de extranjeros residentes en España en la sociedad española.

Una comentario interesante al respecto de ESPABILA es la afirmación del PERIODISTA: “va a interesar más a los españoles por ejemplo (preguntándose) vamos a ver cómo ando en historia”. Este hecho se ha corroborado cuando se ha invitado a observadores de nacionalidad Española durante los experimentos del juego: los españoles se sienten atraídos por reafirmar sus conocimientos y aprender más de su propia cultura: pueden construir, recordar, vivir el juego. El PERIODISTA afirmó que el juego podría ser más “simpático” si se incluyeran temas de otros países para que cualquier participante se pudiera sentir identificado.

Por su parte la PROFESORA sugirió acotar los temas diciendo que es preferible que no sean muy ambiciosos pero sí útiles. Además sugirió que se incluyeran refranes españoles, lo cual está incluido en el juego.

El CATEDRÁTICO opina que si el juego es solamente acerca de la cultura española no habrá integración, que para que haya competencia, tiene que haber competencia también de las otras nacionalidades. Al respecto, es importante hacer mención que elaborar un juego en el que se hable de otras nacionalidades además de la española está fuera del alcance de esta investigación.

Otra contribución del CATEDRÁTICO fue que era necesario incluir preguntas que sean imaginativas y que se sean debatibles. Las diferentes acciones que pueden llevarse a cabo al desarrollar el juego podrían ser representadas como una realidad virtual con matices utópicos, exagerados, o minimizados de la vida cotidiana que inviten a la reflexión.

La EDUCADORA propuso que en alguna parte se cantara una canción. Este punto ha sido cubierto con “juegos dentro del juego”; es decir, ESPABILA no sólo consiste en preguntas y respuestas, hay diferentes maneras acumular puntos y las canciones son parte de la cultura por lo que cantar estrofas de canciones del dominio público en España es una forma más de conocer e integrarse a la sociedad española.

La pregunta 8: ¿cuál sería la mejor vía para dar a conocer ESPABILA a los inmigrantes? Generó mucha participación de los expertos. Se propusieron diversas vías de difusión como la televisión, revistas, en locutorios, por internet, a través de organizaciones como Asociaciones de Inmigrantes, Fundaciones, y el Ministerio de Educación. Así como empresas, bancos y cajas de ahorro. Todas estas vías han sido consideradas, y son parte del apartado de investigaciones futuras de esta investigación.

9.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EXPERIMENTACIÓN DEL JUEGO «ESPABILA»

Retomando la idea de las cinco Dimensiones propuestas, y una vez ya explicado en el capítulo anterior las referentes a Producto, Contenidos y Experimentación, en esta parte se desarrollan las Dimensiones de Análisis y Mejoras.

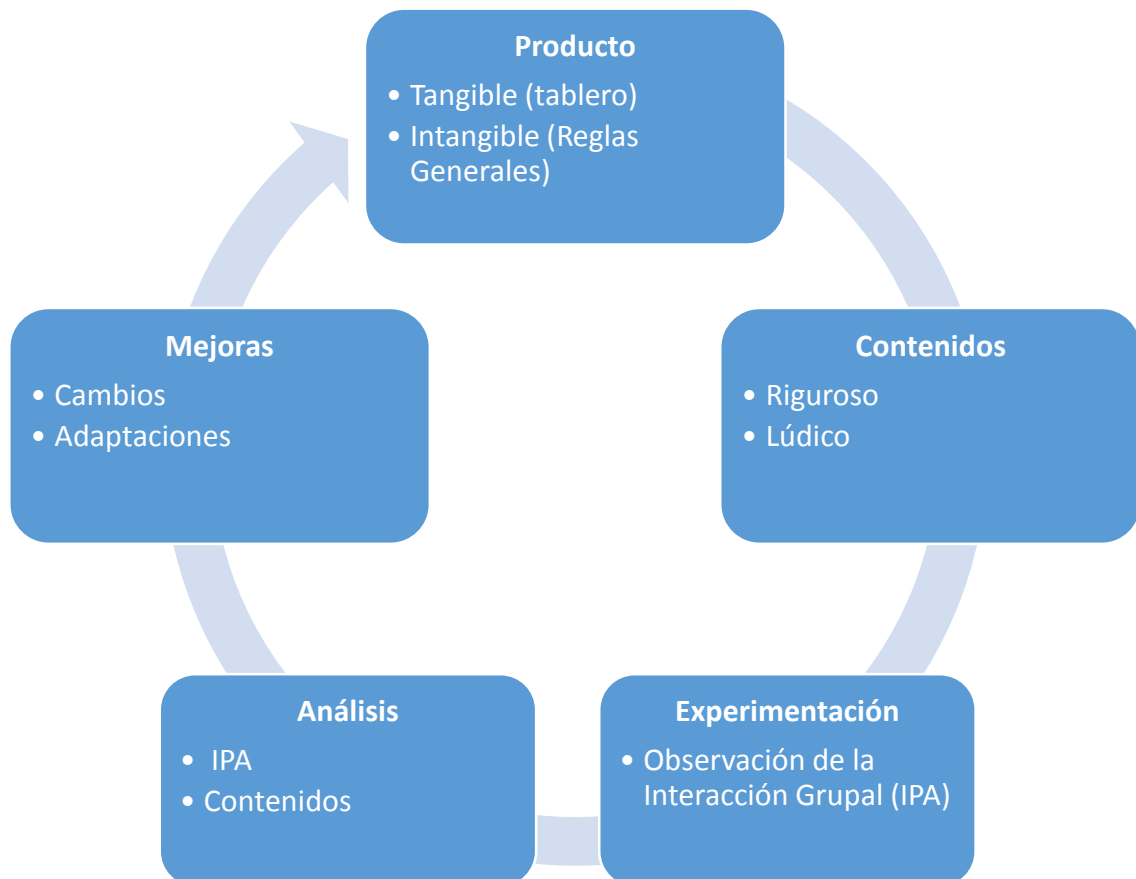


Figura 55. Cinco Dimensiones del Diseño Experimental del juego de Mesa
Elaboración propia

9.2.1. ANÁLISIS EXPERIMENTAL INDIVIDUAL DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO

El análisis de cada uno de los grupos definidos en el apartado 8.3.3. DISEÑO DEL EXPERIMENTO, es realizado utilizando la metodología del “Análisis del Proceso de Interacción” de Bales, incluyendo las nuevas categorías observacionales propuestas.

ANÁLISIS EXPERIMENTAL DEL GRUPO DE ESTUDIO 1


En primer término, se realiza un resumen del experimento con el grupo de estudio 1, ver Anexo 6. Resumen del experimento del grupo de estudio 1.

Posteriormente, utilizando la tabla del Análisis de Interacción Grupal de Bales (1960) y se realiza el análisis de la interacción grupal. Finalmente se obtienen resultados numéricos y gráficos que son explicados.

ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DEL GRUPO DE ESTUDIO 1

Durante el juego, haciendo uso de la observación, se calificó a cada uno de los participantes utilizando las métricas (1 a 5) sobre las categorías de estudio. La siguiente tabla muestra los datos obtenidos de cada uno de los participantes del grupo de estudio 1:

Tabla 20. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 1
Elaboración propia a partir de observaciones del grupo de estudio 1

		Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	5	5	3	1	3,5	
	02 Libera tensión, bromea, sonrie, muestra satisfacción	4	5	2	1	3,0	
	03 Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía	5	4	3	2	3,5	
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	5	5	3	1	3,5	
	05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	5	5	4	1	3,8	
	06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	5	4	2	2	3,3	
C) Nivel de tareas: preguntas	07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	4	4	5	1	3,5	
	08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3	3	2	1	2,3	
	09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	4	4	5	1	3,5	
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	1	1	2	3	1,8	
	11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1	1	3	4	2,3	
	12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1	1	3	3	2,0	
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	5	5	4	1	3,8	
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	1	1	1	5	2,0	
G) Nivel de involucramiento positivo	15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	4	4	5	1	3,5	
H) Nivel de involucramiento negativo	16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1	1	1	1	1,0	
I) Nivel de adaptación positivo	17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	5	5	5	1	4,0	
J) Nivel de adaptación negativo	18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	1	1	1	3	1,5	

Categorías de observación 1 y 12 – Nivel socio emotivo / Problemas de Integración

A nivel socio emotivo - positivo el Participante 1 y Participante 2 muestran alto nivel de integración en el grupo, es decir, se les ve solidarios, valoran a los demás, prestan ayuda, son valiosos. Se observó suficiente nivel de integración en Participante 3, y por su parte, la interacción de Participante 4 es tan mínima que se puede definir como baja / nada de integración.

Del mismo modo, a nivel socio emotivo - negativo el Participante 1 y Participante 2 no muestran antagonismo, Participante 3 denota antagonismo, desafía en ocasiones tanto a los otros jugadores como al grupo de investigación (Observador 1 y Observador 2); se muestra defensivo, su voz denota que el nivel de tensión incrementa ante situaciones que juzga como equivocadas. El Participante 4 no es que desafíe o defienda una opinión; su actitud (no sus palabras) denota participación antagonista con respecto a la interacción del resto del grupo de participantes observados.

Finalmente, el nivel socio emotivo positivo presenta un promedio de 3,5/5 comparado con el nivel socio emotivo - negativo, el cual es de 2/5, lo que, permite deducir que el grupo de estudio 1 consigue un grado de integración equilibrado y satisfactorio para el propósito del juego.

Categorías de observación 2 y 11 – Nivel socio emotivo / Problemas de Tensión

Nivel socio emotivo-positivo: El Participante 1 y Participante 2 reflejan alto grado de nivel de integración en el grupo, se observaron muchos momentos en que hubo sonrisas, bromas, y liberación de tensión; en general, el comportamiento del grupo podría definirse como: Alto placer (satisfacción) al jugar. Por el lado negativo, el Participante 3 denota tensión en su modo de hablar y en el uso del lenguaje, se ve intranquilo y fácilmente se ofusca ante situaciones que le parecen incómodas.

El Participante 4 no muestra síntomas de liberación de tensión, sino todo lo contrario debido al bajo nivel de afinidad con el resto del grupo, se observa que mentalmente el Participante 4 “abandona el juego” varias veces durante el desarrollo del juego.

Por último, el promedio del nivel socio emotivo positivo asciende a 3/5, lo cual es mayor que el nivel socio emotivo negativo que es de 2,3/5; por lo que basado en la observación e importancia relativa de este nivel, se concluye que el problema de tensión está superado en el grupo de estudio 1.

Categorías de observación 3 y 10 – Nivel socio emotivo / Problemas de Decisión

Continuando con el nivel socio emotivo-positivo, El Participante 1 muestra mucha aceptación pasiva, concuerda con el grupo, participa, confía. El Participante 2 refleja bastante participación, aceptación pasiva, confianza; la intervención del Participante 3 es suficiente. El Participante 3, por el lado negativo muestra un poco de desacuerdo en algunas partes del juego. Participante 4, aunque muestra cierta aceptación pasiva no coopera con la integración de los demás participantes.

El promedio del grupo en el nivel socio emotivo positivo es de 3,5/5 y el socio emotivo negativo es de 1,8/5; por lo que se concluye que los problemas de decisión dentro del grupo están superados.

Categorías de observación 4 y 9 – Nivel de tareas / Problemas de Control

A nivel de tareas-intentos de respuesta, Participante 1 y Participante 2 son los que más hacen sugerencias o dirigen aceptando la autonomía de los demás; al mismo tiempo solicitan muchas sugerencias, orientaciones o posibles vías de acción. Participante 3 solicita muchas sugerencias y orientaciones, más de las que ofrece, que apenas son suficientes. . Participante 4 no hace nada de sugerencias y tampoco solicita ninguna sugerencia u orientación.

El promedio grupal de nivel de tareas intento de respuesta es de 3,5/5 y el de nivel de tareas preguntas es 3,5/5, En conclusión el problema del control es equilibrado y se comporta como se esperaba ya que se responden muchas preguntas dentro del grupo pero al mismo tiempo se solicita mucha orientación, esto se justifica ya que es la primera vez que los participantes juegan ESPABILA por lo que hay elementos del juego que no están claros aún y por los que se pide explicación, por ejemplo, el instructivo o el tablero. El hecho de que haya muchas preguntas por parte de los participantes se resuelve con la intervención del Equipo de Observación.

Categorías de observación 5 y 8 – Nivel de tareas / Problemas de Evaluación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, Participante 1 y Participante 2 dan muchas opiniones, evalúan, analizan o expresan sentimientos, así mismo solicitan suficientes opiniones. Por su lado, el Participante 3 aporta bastantes opiniones, analiza o expresa sentimientos, el Participante 3 solicita muy pocas opiniones, al Participante 3 le interesa más hacer sus propios análisis o dar sus propias opiniones más que recibirlas. El Participante 4 ni aporta opiniones ni las solicita.

El promedio del grupo de nivel de tareas intentos de respuesta es de 3,8/5 contra el nivel de tareas preguntas de 2,3/5, por lo que se concluye que los problemas de evaluación dentro del grupo están superados.

Categorías de observación 6 y 7 – Nivel de tareas / Problemas de Orientación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, el Participante 1 es quien más orienta al equipo, da información, aclara, repite, aunque también solicita bastante orientación. El Participante 2 también da bastantes orientaciones pero también solicita bastantes. El Participante 3 aporta poca información y por el contrario solicita bastantes aclaraciones.

El Participante 4 se muestra disposición y pero no promueve que las preguntas o conceptos tratados en el juego sean aclarados, hay que considerar que ella es la única participante de un país asiático: Vietnam, con tradiciones, cultura e idioma muy distinto al español. Se notó en el desarrollo del juego que tenía limitantes en su actuación debido al menor grado de comprensión de las situaciones en el juego; sin embargo, llama la atención que no pide información adicional ni solicita aclaraciones.

El promedio grupal del nivel de tareas intentos de respuesta es de 3,3/5 y el de tareas preguntas es de 3,5/5. Este resultado está alineado con el hecho explicado anteriormente: que es la primera vez que los participantes juegan y desconocen por completo la dinámica. Hacen más preguntas de las que ellos pueden responder; debido a esto se concluye que los problemas de orientación en el grupo son susceptibles de mejora lo cual se entiende se logrará en sucesivas participaciones de los jugadores.

Categorías de observación 13 y 14 – Nivel Creativo / Problemas de Decisión

A nivel creativo, se observa que el Participante 1 y el Participante 2 plantean con más frecuencia soluciones a situaciones en concreto o proponen nuevos usos a conceptos predeterminados. El Participante 3 también lo hace en menor medida. Por su parte, el Participante 4 muestra nula creatividad a este respecto. El Participante 4 se limita a responder.

El promedio grupal de creatividad positivo asciende a 3,8/5 comparado con la creatividad negativa que es de 2/5. Dicho esto, se concluye es que el juego fomenta la creatividad de la mayoría de los participantes del grupo de estudio 1.

Categorías de observación 15 y 16 – Nivel de Involucramiento / Problemas de Integración

A nivel de involucramiento positivo, El Participante 3 se identifica con situaciones del juego e incluso cuenta experiencias propias; por otro lado el Participante 1 y el Participante 2 se identifican con situaciones del juego; el Participante 4 no muestra síntomas de identificación alguna. En cuanto al nivel de involucramiento negativo, ningún participante mostró indicios de sentirse amenazado ante alguna situación durante el juego ni nadie aparentó no querer hablar particularmente de algún tema personal. El caso de Participante 4 es muy particular ya que no mostró una integración positiva ni negativa.

El promedio grupal de involucramiento positivo es de 3,3/5 y de involucramiento negativo es de 1/5, por lo que se concluye que el grupo de estudio 1 mostró un satisfactorio nivel de integración especialmente considerando que el promedio negativo fue 1/5, o sea nulo.

Categorías de observación 17 y 18 – Nivel de Adaptación / Problemas de tensión

A nivel de adaptación positiva, 3 jugadores, Participante 1, Participante 2 y Participante 3, asumen seriamente su rol y ajustan sus prioridades en favor del grupo. A nivel de adaptación negativa, la única que no muestra nada de flexibilidad es Participante 4, reflejando desinterés y se percibe que quisiera terminar de jugar cuanto antes.

El promedio grupal de adaptación positiva es de 4/5 y de adaptación negativa 1,5/5, por lo que se concluye que el juego propicia la flexibilidad dentro del grupo de estudio 1.

RESUMEN DE LOS DATOS OBTENIDOS DEL GRUPO DE ESTUDIO 1

Los siguientes datos muestran los datos obtenidos por cada participante, de acuerdo a las Categorías de observación:

Tabla 21. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 1
Elaboración propia

	A	B	C	D	*E	*F	*G	*H	*I	*J
	+	-			+	-	+	-	+	-
Participante 1	3	15	3	15	3	12	15	11	3	14
Participante 2	3	15	3	15	3	12	14	11	3	14
Participante 3	3	12	3	15	3	15	9	12	8	8
Participante 4	15	3	9	3	3	3	4	3	10	4
Promedio	6,0	11,3	4,5	12,0	3,0	10,5	10,5	9,3	6,0	10,0

Donde:

- | | | | |
|---|---|-----|--------------------------------------|
| A | Nivel socio emotivo: reacciones positivas | * E | Nivel de involucramiento positivo |
| B | Nivel socio emotivo: reacciones negativas | * F | Nivel de involucramiento negativo |
| C | Nivel de tareas: preguntas | * G | Nivel de adaptación positivo |
| D | Nivel de tareas: intentos de respuesta | * H | Nivel de adaptación negativo |
| | | * I | Nivel creativo, reacciones positivas |
| | | * J | Nivel creativo, reacciones negativas |

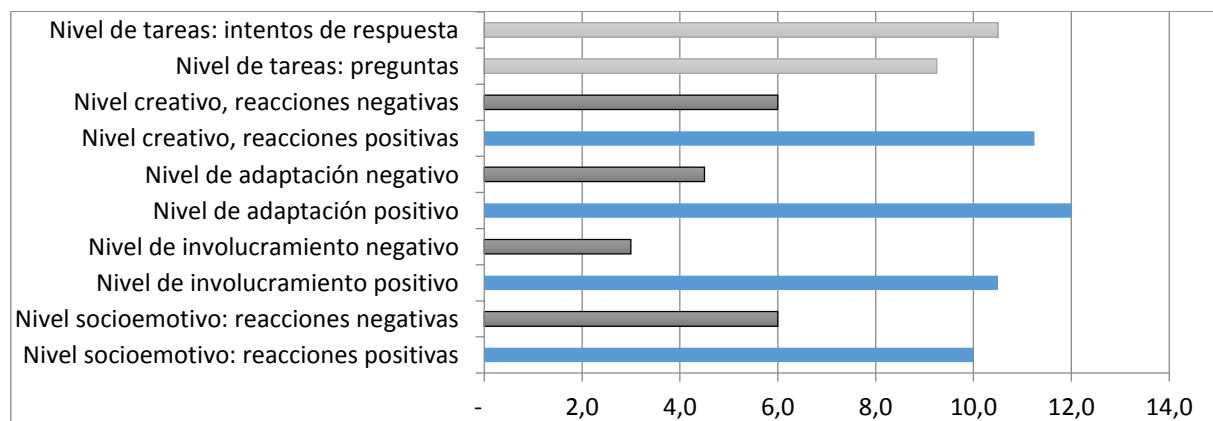


Figura 56. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 1
Elaboración propia

Como se observa en la gráfica anterior, las **reacciones positivas** (color azul) obtuvieron mayor puntuación que las **negativas** (Gris oscuro) en todos los Niveles del Grupo de estudio 1; excepto en los Niveles de Tareas (Gris tenue) lo cual es relativamente normal debido a que en el juego hubieron muchas preguntas y respuestas sobre el acto mismo de jugar y relacionadas con la comprensión del contenido del juego. El análisis efectuado refuerza el planteamiento de que el juego contribuye positivamente en la integración, cooperación e interrelación de los participantes.

ANÁLISIS EXPERIMENTAL DEL GRUPO DE ESTUDIO 2

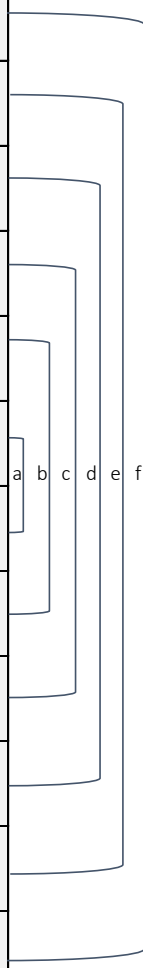
En primer término, se realiza un resumen del experimento con el grupo de estudio 2, ver Anexo 7. Resumen del experimento del grupo de estudio 2. Posteriormente, utilizando la tabla del Análisis de Interacción Grupal de Bales (1960) y se realiza el análisis de la interacción grupal. Finalmente se obtienen resultados numéricos y gráficos que son explicados.

ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DEL GRUPO DE ESTUDIO 2

Durante el juego, haciendo uso de la observación, se califica a cada uno de los participantes utilizando las métricas (1 a 5) sobre las categorías de estudio. La siguiente tabla muestra los datos obtenidos de cada uno de los participantes del grupo de estudio2:

Tabla 22. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 2

Elaboración propia a partir de observaciones del grupo de estudio 2

		Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	3	4	5	5	4,3	
	02 Libera tensión, bromea, sonrie, muestra satisfacción	3	4	5	5	4,3	
	03 Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía	3	5	5	3	4,0	
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	2	4	5	2	3,3	
	05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	3	4	5	4	4,0	
	06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	2	4	5	2	3,3	
C) Nivel de tareas: preguntas	07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	5	4	5	4	4,5	
	08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	4	5	5	3	4,3	
	09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	4	5	5	4	4,5	
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	2	1	1	1	1,3	
	11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	3	1	1	1	1,5	
	12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1	1	1	1	1,0	
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	2	4	5	2	3,3	d
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	4	2	1	3	2,5	
G) Nivel de involucramiento positivo	15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	3	3	4	3	3,3	f
H) Nivel de involucramiento negativo	16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1	1	1	1	1,0	
I) Nivel de adaptación positivo	17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	3	5	5	4	4,3	e
J) Nivel de adaptación negativo	18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	2	1	1	1	1,3	

Categorías de observación 1 y 12 – Nivel socio emotivo / Problemas de Integración

A nivel socio emotivo-positivo Participante 3 y Participante 4, así como en menor medida Participante 2 muestran alto nivel de integración en el grupo, es decir, muestran solidaridad, valoran a los demás, prestan ayuda, son valiosos. Se observó suficiente nivel de integración en Participante 1. Por otro lado, a nivel socio emotivo-negativo ningún participante muestra antagonismo.

Finalmente, el nivel socio emotivo positivo presenta un promedio de $4/5$ comparado con el nivel socio emotivo negativo, el cual es de $1/5$, lo que permite deducir que el grupo de estudio 2 consigue un grado de integración equilibrado y satisfactorio para el propósito del juego.

Categorías de observación 2 y 11 – Nivel socio emotivo / Problemas de Tensión

Nivel socio emotivo-positivo: Participante 2, Participante 3 y Participante 4 reflejan alto grado de nivel de integración y Participante 1 en menor medida, se observaron muchos momentos en que hubo sonrisas, bromas, y liberación de stress, en general, el comportamiento del grupo podría definirse como: Alto placer (satisfacción) al jugar.

Por último, el promedio del nivel socio emotivo positivo asciende a $4,3/5$, lo cual es mayor que el nivel socio emotivo negativo que es de $1,5/5$; por lo que basado en la observación e importancia relativa de este nivel, se concluye que el problema de tensión está ampliamente superado en el grupo de estudio 2.

Categorías de observación 3 y 10 – Nivel socio emotivo / Problemas de Decisión

Continuando con el nivel socio emotivo-positivo, el Participante 2 y el Participante 3 muestran mucha aceptación pasiva, concuerdan con el grupo, participan, confían. El Participante 1 y el Participante 4 reflejan suficiente participación, aceptación pasiva, confianza. El Participante 1, por el lado negativo no coopera mucho con los compañeros.

El promedio del grupo en el nivel socio emotivo positivo es de $4/5$ y el socio emotivo negativo es de $1,3/5$; por lo que se concluye que los problemas de decisión dentro del grupo están superados.

Categorías de observación 4 y 9 – Nivel de tareas / Problemas de Control

A nivel de tareas-intentos de respuesta, El Participante 3 es quien más hace sugerencias o dirige aceptando la autonomía de los demás; al mismo tiempo es junto con Participante 2 quien solicita muchas sugerencias, orientaciones o posibles vías de acción. Participante 2 ofrece bastantes orientaciones, sugerencias o vías de acción. El Participante 1 solicita muchas sugerencias y orientaciones, más de las que ella ofrece, que son pocas. Por su parte, el Participante 4 también solicita bastantes orientaciones, sugerencias o vías de acción y ofrece muy pocas.

El promedio grupal de nivel de tareas intento de respuesta es de 3,3/5 y el de nivel de tareas preguntas es 4,5/5, En conclusión el problema del control se comporta como se esperaba ya que se responden muchas preguntas dentro del grupo pero al mismo tiempo se solicita mucha orientación, esto se justifica ya que es la primera vez que los participantes juegan ESPABILA por lo que hay elementos del juego que no están claros aún y por los que se pide explicación, por ejemplo, el instructivo o el tablero. El hecho de que haya muchas preguntas por parte de los participantes se resuelve con la intervención del Equipo de Observación.

Categorías de observación 5 y 8 – Nivel de tareas / Problemas de Evaluación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, El Participante 2 y el Participante 3 dan muchas opiniones, evalúan, analizan o expresan sentimientos, de la misma manera que solicitan muchas opiniones.

El Participante 4 aporta muchas opiniones, analiza, expresa sentimientos y solicita suficientes opiniones. Por su lado, Participante 1 expresa más sentimientos que lo que da opiniones y solicita bastantes opiniones.

El promedio del grupo de nivel de tareas intentos de respuesta es de 4/5 contra el nivel de tareas preguntas de 4,3/5. Este resultado se comporta como se esperaba debido a que en general el grupo solicita más opiniones y expresión de sentimientos que los que ofrece, por lo que se concluye que el problema de evaluación del grupo de estudio 2 está no está equilibrado pero sí está en línea con lo esperado.

Categorías de observación 6 y 7 – Nivel de tareas / Problemas de Orientación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, el Participante 3 es quien más orienta al equipo, da información, aclara, repite, aunque también solicita mucha orientación. El Participante 2 también da bastantes orientaciones pero también solicita bastantes. El Participante 1 y el Participante 4 dan poca información y por el contrario solicitan bastantes aclaraciones.

El promedio grupal del nivel de tareas intentos de respuesta es de 3,3/5 y el de tareas preguntas es de 4,5/5. Este resultado está alineado con el hecho explicado anteriormente: que es la primera vez que los participantes juegan y desconocen por completo la dinámica. Hacen más preguntas de las que ellos pueden responder; debido a esto se concluye que los problemas de orientación en el grupo son susceptibles de mejora lo cual se entiende se logrará en sucesivas participaciones de los jugadores.

Categorías de observación 13 y 14 – Nivel Creativo / Problemas de Decisión

A nivel creativo, se observa que el Participante 3 es quien plantea con más frecuencia soluciones a situaciones en concreto o proponen nuevos usos a conceptos predeterminados. El Participante 2 también lo hace bastante. Por su parte, el Participante 1 y el Participante 4 muestran poca creatividad a este respecto y Participante 4 no propone ningún planteamiento nuevo.

El promedio grupal de creatividad positivo asciende a 3,3/5 comparado con la creatividad negativa que es de 2,5/5. Dicho esto, se concluye es que el juego fomenta la creatividad de la mayoría de los participantes del grupo de estudio 2.

Categorías de observación 15 y 16 – Nivel de Involucramiento / Problemas de Integración

A nivel de involucramiento positivo, el Participante 3 se identifica bastante con situaciones del juego e incluso las relaciona con experiencias propias; por otro lado el Participante 1, el Participante 2 y el Participante 4 se identifican suficientemente con situaciones del juego.

En cuanto al nivel de involucramiento negativo, ningún participante mostró indicios de sentirse amenazado ante alguna situación durante el juego ni nadie aparentó no querer hablar particularmente de algún tema personal.

El promedio grupal de involucramiento positivo es de 3,3/5 y de involucramiento negativo es de 1/5, por lo que se concluye que el grupo de estudio 2 mostró un satisfactorio nivel de integración especialmente considerando que el promedio negativo fue 1/5, o sea nulo.

Categorías de observación 17 y 18 – Nivel de Adaptación / Problemas de tensión

A nivel de adaptación positiva, el Participante 2 y el Participante 3, asumen muy formalmente su rol y ajustan sus prioridades en favor del grupo, el Participante 1 y el Participante 4 también lo hacen pero en menor medida. A nivel de adaptación negativa, la única que en algún momento parecía desinteresada es la Participante 1, eso sucedió solamente al principio debido a que desconocía la dinámica y lo le gustaba leer el instructivo; sin embargo, a medida que transcurría la dinámica fue mostrando mucho interés y al final del experimento se hallaba muy bien adaptada a la dinámica.

El promedio grupal de adaptación positiva es de 4,3/5 y de adaptación negativa 1,3/5, por lo que se concluye que el juego propicia la flexibilidad dentro del grupo de estudio 2.

RESUMEN DE LOS DATOS OBTENIDOS DEL GRUPO DE ESTUDIO 2

Los siguientes datos muestran los datos obtenidos por cada participante, de acuerdo a las Categorías de observación:

Tabla 23. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 2
Elaboración propia

	A	B	C	D	*E	*F	*G	*H	*I	*J
	+	-			+	-	+	-	+	-
Participante 1	12	6	6	9	3	9	7	13	6	9
Participante 2	6	12	3	15	3	9	12	14	3	13
Participante 3	3	15	3	15	3	12	15	15	3	15
Participante 4	9	6	3	12	3	9	8	11	3	13
Promedio	7,5	9,8	3,8	12,8	3,0	9,8	10,5	13,3	3,8	12,5

Donde:

- | | | | |
|---|---|-----|--------------------------------------|
| A | Nivel socio emotivo: reacciones positivas | * E | Nivel de involucramiento positivo |
| B | Nivel socio emotivo: reacciones negativas | * F | Nivel de involucramiento negativo |
| C | Nivel de tareas: preguntas | * G | Nivel de adaptación positivo |
| D | Nivel de tareas: intentos de respuesta | * H | Nivel de adaptación negativo |
| | | * I | Nivel creativo, reacciones positivas |
| | | * J | Nivel creativo, reacciones negativas |

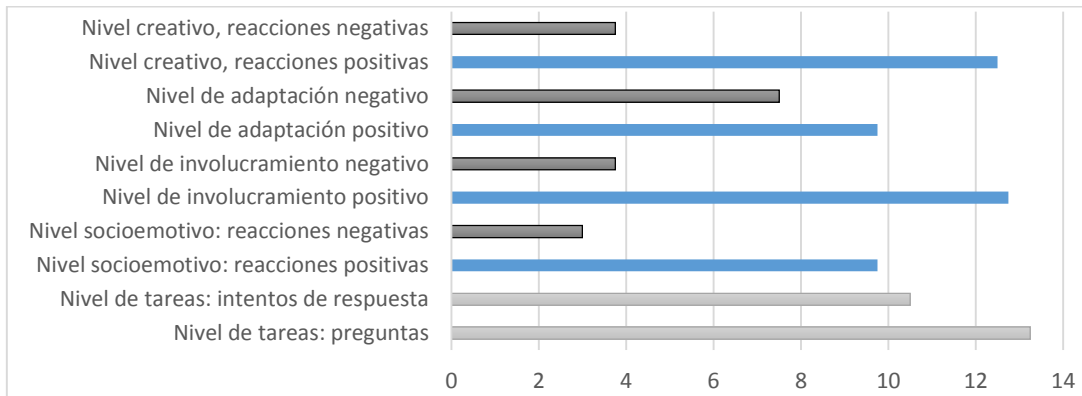


Figura 57. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 2
Elaboración propia

Como se observa en la gráfica anterior, las **reacciones positivas** (color azul) obtuvieron mayor puntuación que las **negativas** (Gris oscuro) en todos los Niveles del Grupo de estudio 2; excepto en los Niveles de Tareas (Gris tenue) lo cual es normal debido a que en el juego hubieron muchas preguntas y respuestas sobre el acto mismo de jugar y relacionadas con la comprensión del contenido del juego.

El análisis efectuado refuerza el planteamiento de que el juego contribuye positivamente en la integración, cooperación e interrelación de los participantes.

ANÁLISIS EXPERIMENTAL DEL GRUPO DE ESTUDIO 3

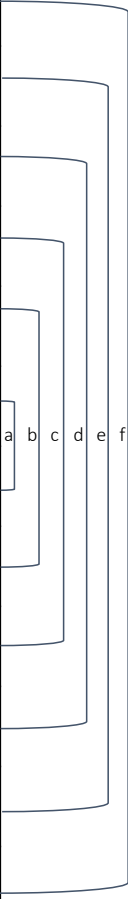
En primer lugar, se realiza un resumen del experimento con el grupo de estudio 3., ver Anexo 8. Resumen del experimento del grupo de estudio 3. Posteriormente, utilizando la tabla del Análisis de Interacción Grupal de Bales (1960) y se realiza el análisis de la interacción grupal.

Finalmente se obtienen resultados numéricos y gráficos que son explicados.

ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DEL GRUPO DE ESTUDIO 3

Durante el juego, haciendo uso de la observación, se califica a cada uno de los participantes utilizando las métricas (1 a 5) sobre las categorías de estudio. La siguiente tabla muestra los datos obtenidos de cada uno de los participantes del grupo de estudio3:

Tabla 24. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 3
Elaboración propia a partir de observaciones del grupo de estudio 3

		Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	4	4	5	3	4,0	
	02 Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción	5	5	5	5	5,0	
	03 Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía	4	5	5	5	4,8	
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	3	4	5	3	3,8	
	05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	5	5	5	4	4,8	
	06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	3	5	5	3	4,0	
C) Nivel de tareas: preguntas	07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	4	4	2	4	3,5	
	08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3	3	3	4	3,3	
	09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	5	3	2	5	3,8	
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	2	1	1	1	1,3	
	11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	2	1	1	2	1,5	
	12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	2	1	1	2	1,5	
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	4	3	5	3	3,8	
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	1	2	1	2	1,5	
G) Nivel de involucramiento positivo	15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	5	5	5	5	5,0	
H) Nivel de involucramiento negativo	16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1	1	1	2	1,3	
I) Nivel de adaptación positivo	17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	5	5	5	5	5,0	
J) Nivel de adaptación negativo	18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	2	1	1	1	1,3	

Categorías de observación 1 y 12 – Nivel socio emotivo / Problemas de Integración

A nivel socio emotivo-positivo, el Participante 3 es quien muestra alto nivel de integración en el grupo, es decir, se les ve solidaria, valora a los demás, presta ayuda, es valiosa dentro del grupo. Se observó bastante nivel de integración en los Participantes 1 y 2, y suficiente solidaridad por parte del Participante 4.

Del mismo modo, a nivel socio emotivo-negativo los Participantes 3 y 2 no muestran nada de antagonismo, el Participante 1 en algún momento desafía un poco al grupo con sus preguntas de discusión y el Participante 4 se defiende un poco justificándose ante preguntas que desconoce.

Finalmente, el nivel socio emotivo positivo presenta un promedio de 4,5/5 comparado con el nivel socio emotivo negativo, el cual es de 1,5/5, lo que, permite deducir que el grupo de estudio 3 consigue un grado de integración altamente satisfactorio para el propósito del juego.

Categorías de observación 2 y 11 – Nivel socio emotivo / Problemas de Tensión

Nivel socio emotivo-positivo: Todos los participantes reflejan alto grado de nivel de integración en el grupo, se observaron muchos momentos en que hubo sonrisas, bromas, y liberación de estrés, en general, el comportamiento del grupo podría definirse como: Alto placer (satisfacción) al jugar.

Por el lado negativo, el Participante 1 “abandona” el juego por un instante debido a que su lenguaje natal no es castellano y algunas preguntas resultaban complicadas para ella; el Participante 4 “abandona” el juego en algún momento cuando se distrae con el móvil, sin embargo estos “abandonos” del juego fueron sólo por instantes cortos y después se volvió a centrar en el juego.

Por último, el promedio del nivel socio emotivo positivo asciende a 5/5, lo cual es mayor que el nivel socio emotivo negativo que es de 1,5/5; por lo que basado en la observación e importancia relativa de este nivel, se concluye que el problema de tensión está superado ampliamente en el grupo de estudio 3, especialmente considerando que en el nivel socio emotivo obtener 5/5 indica que los participantes mantuvieron durante todo el experimento una atmósfera altamente agradable.

Categorías de observación 3 y 10 – Nivel socio emotivo / Problemas de Decisión

Continuando con el nivel socio emotivo-positivo, Participante 3, Participante 2 y Participante 4 muestran alta aceptación pasiva, concuerdan con el grupo, participan, confían. Participante 1 refleja también bastante participación, aceptación pasiva, confianza. Participante 1, por el lado negativo muestra un poco de desacuerdo en alguna pregunta del juego.

El promedio del grupo en el nivel socio emotivo positivo es de 4,8/5 y el socio emotivo negativo es de 1,3/5; por lo que se concluye que los problemas de decisión dentro del grupo están ampliamente superados.

Categorías de observación 4 y 9 – Nivel de tareas / Problemas de Control

A nivel de tareas-intentos de respuesta, los Participantes 3 y 2 son los que más hacen sugerencias o dirigen aceptando la autonomía de los demás; al mismo tiempo el Participante 3 solicita pocas sugerencias, orientaciones o posibles vías de acción, se le ve muy independiente; el Participante 2 solicita suficientes sugerencias, orientaciones o posibles vías de acción. Los Participantes 1 y 4 solicitaron muchas sugerencias y orientaciones, más de las que ofrecieron, que apenas son suficientes.

El promedio grupal de nivel de tareas intento de respuesta es de 3,8/5 y el de nivel de tareas preguntas es 3,8/5, En conclusión el problema del control se comporta equilibradamente, ya que se responden preguntas dentro del grupo pero al mismo tiempo se solicita el mismo nivel de orientación.

Categorías de observación 5 y 8 – Nivel de tareas / Problemas de Evaluación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, los Participantes 1, 2 y 3 dan muchas opiniones, evalúan, analizan o expresan sentimientos, así mismo solicitan suficientes opiniones. Por su lado, el Participante 4 aporta muchas opiniones, analiza o expresa sentimientos, en el mismo nivel que los solicita.

El promedio del grupo de nivel de tareas intentos de respuesta es de 4,8/5 contra el nivel de tareas preguntas de 3,3/5, por lo que se concluye que los problemas de evaluación dentro del grupo están superados generosamente.

Categorías de observación 6 y 7 – Nivel de tareas / Problemas de Orientación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, Los Participante 2 y 3 son quienes más orientan al equipo, dan información, aclaran, repiten; aunque el Participante 2 también solicita bastante orientación y el Participante 3 solicita poca orientación, como se mencionó anteriormente, es muy independiente. Los Participantes 1 y 4 dan suficiente información pero también solicitan bastante, dan menos de la que solicitan.

El promedio grupal del nivel de tareas intentos de respuesta es de 4/5 y el de tareas preguntas es de 3,5/5, debido a esto se concluye que los problemas de orientación en el grupo de estudio 3 están superados satisfactoriamente.

Categorías de observación 13 y 14 – Nivel Creativo / Problemas de Decisión

A nivel creativo, se observa que Participante 3 es quien plantea con más frecuencia soluciones a situaciones en concreto o proponen nuevos usos a conceptos predeterminados. El Participante 1 también lo hace bastante. Ambos participantes buscan soluciones alternas o proponen planteamientos diferentes. Por su parte, Los Participantes 2 y 4 muestran suficiente nivel de creatividad ya que en la mitad de las veces se limitan solo a responder.

El promedio grupal de creatividad positivo asciende a 3,8/5 comparado con la creatividad negativa que es de 1,5/5. Dicho esto, se concluye es que el juego fomenta en gran medida la creatividad de los participantes del grupo de estudio 3.

Categorías de observación 15 y 16 – Nivel de Involucramiento / Problemas de Integración

A nivel de involucramiento positivo, todos los participantes se identifican con situaciones del juego e incluso cuentan experiencias propias que surgen al identificarse con situaciones del juego, es evidente que a los tres participantes de nacionalidad española todo el contenido del juego les es familiar hasta cierto punto. En cuanto al nivel de involucramiento negativo, solamente Participante 4 participante mostró indicios de sentirse “amenazado” en una sola ocasión al no saberse la respuesta a una pregunta que al parecer para el resto del grupo era muy fácil.

El promedio grupal de involucramiento positivo es de 5/5 y de involucramiento negativo es de 1,3/5, por lo que se concluye que el grupo de estudio 3 mostró un satisfactorio nivel de integración especialmente considerando que el promedio positivo fue 5/5, o sea muy alto.

Categorías de observación 17 y 18 – Nivel de Adaptación / Problemas de tensión

A nivel de adaptación positiva, todos los participantes asumieron seriamente su rol y ajustaron sus prioridades en favor del grupo. A nivel de adaptación negativa, solo el Participante 1 mostró en una ocasión estar de acuerdo con un planteamiento del juego.

El promedio grupal de adaptación positiva es de 5/5 y de adaptación negativa 1,3/5, por lo que se concluye que el juego propicia la flexibilidad dentro del grupo de estudio 3 y prácticamente no hay problemas de tensión.

RESUMEN DE LOS DATOS OBTENIDOS DEL GRUPO DE ESTUDIO 3

Los siguientes datos muestran los datos obtenidos por cada participante, de acuerdo a las Categorías de observación:

Tabla 25. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 3
Elaboración propia

	A	B	C	D	*E	*F	*G	*H	*I	*J
	+	-			+	-	+	-	+	-
Participante 1	3	12	6	15	3	15	11	12	6	13
Participante 2	6	9	3	15	3	15	14	10	3	14
Participante 3	3	15	3	15	3	15	15	7	3	15
Participante 4	6	9	3	15	6	15	10	13	5	13
Promedio	4,5	11,25	3,75	15	3,75	15	12,5	10,5	4,25	13,75

Donde:

- | | | | |
|---|---|-----|--------------------------------------|
| A | Nivel socio emotivo: reacciones positivas | * E | Nivel de involucramiento positivo |
| B | Nivel socio emotivo: reacciones negativas | * F | Nivel de involucramiento negativo |
| C | Nivel de tareas: preguntas | * G | Nivel de adaptación positivo |
| D | Nivel de tareas: intentos de respuesta | * H | Nivel de adaptación negativo |
| | | * I | Nivel creativo, reacciones positivas |
| | | * J | Nivel creativo, reacciones negativas |

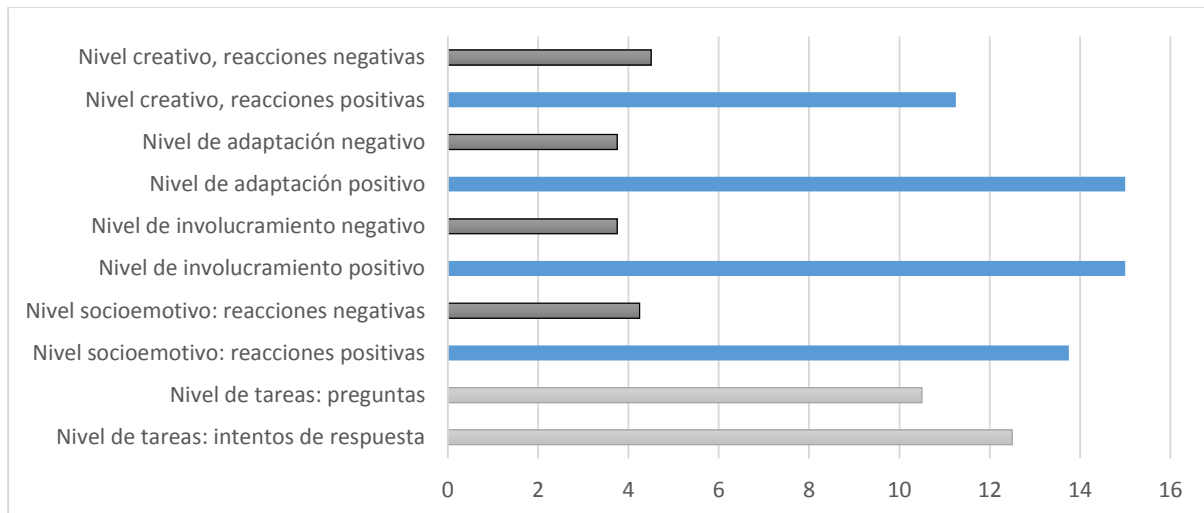


Figura 58. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 3
Elaboración propia

Como se observa en la gráfica anterior, las reacciones positivas (color azul) obtuvieron mucho mayor puntuación que las negativas (Gris oscuro) en todos los Niveles del Grupo de estudio 3; excepto en los Niveles de Tareas (Gris tenue) lo cual es normal debido a que en el juego hubieron muchas preguntas y respuestas sobre el acto mismo de jugar y relacionadas con la comprensión del contenido del juego. El análisis efectuado refuerza el planteamiento de que el juego contribuye positivamente en la integración, cooperación e interrelación de los participantes.

ANÁLISIS EXPERIMENTAL DEL GRUPO DE ESTUDIO 4

En primer término, se realiza un resumen del experimento con el grupo de estudio 4, ver Anexo 6. Resumen del experimento del grupo de estudio 4. Posteriormente, utilizando la tabla del Análisis de Interacción Grupal de Bales (1960) y se realiza el análisis de la interacción grupal. Finalmente se obtienen resultados numéricos y gráficos que son explicados.

ANÁLISIS DEL PROCESO DE INTERACCIÓN DEL GRUPO DE ESTUDIO 4

Durante el juego, haciendo uso de la observación, se califica a cada uno de los participantes utilizando las métricas (1 a 5) sobre las categorías de estudio. La siguiente tabla muestra los datos obtenidos de cada uno de los participantes del grupo de estudio 4:

Tabla 26. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 4
Elaboración propia a partir de observaciones del grupo de estudio 4

		Participante 1	Participante 2	Participante 3	Participante 4	Promedio	
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	4	5	3	4	4,0	
	02 Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción	5	5	5	4	4,8	
	03 Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía	4	5	5	4	4,5	
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	5	3	3	5	4,0	
	05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	4	5	5	4	4,5	
	06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	4	5	2	5	4,0	a b c d e f
C) Nivel de tareas: preguntas	07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	3	5	5	3	4,0	
	08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3	5	5	3	4,0	
	09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	3	5	5	3	4,0	
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	2	1	1	2	1,5	
	11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1	1	1	2	1,3	
	12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	2	1	2	1	1,5	
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	3	3	3	3	3,0	d
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	4	3	4	3	3,5	
G) Nivel de involucramiento positivo	15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	5	5	5	5	5,0	f
H) Nivel de involucramiento negativo	16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1	1	1	1	1,0	
I) Nivel de adaptación positivo	17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	4	5	5	4	4,5	e
J) Nivel de adaptación negativo	18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	2	1	1	2	1,5	

Categorías de observación 1 y 12 – Nivel socio emotivo / Problemas de Integración

A nivel socio emotivo-positivo, el Participante 2 muestra alto nivel de integración en el grupo, es decir, se le ve solidaria, valora a los demás, presta ayuda, es valiosa dentro del grupo. Se observó bastante nivel de integración y solidaridad en los Participantes 1 y 4; así como suficiente en el Participante 3.

Del mismo modo, a nivel socio emotivo-negativo, los Participantes 2 y 4 no muestran antagonismo, el Participante 1 y el Participante 3 denotan estar a la defensiva en algunas ocasiones cuando no sabían la respuesta a una pregunta que para el resto del grupo resultaba sencilla.

Finalmente, el nivel socio emotivo positivo presenta un promedio de 4/5 comparado con el nivel socio emotivo negativo, el cual es de 1,5/5, lo que, permite deducir que el grupo de estudio 4 consigue un grado de integración equilibrado y satisfactorio para el propósito del juego.

Categorías de observación 2 y 11 – Nivel socio emotivo / Problemas de Tensión

Nivel socio emotivo-positivo: Los Participantes 1, 2 y 3 reflejan alto grado de nivel de integración en el grupo, se observaron muchos momentos en que hubo sonrisas, bromas, y liberación de stress, en general, el comportamiento del grupo podría definirse como: Alto placer (satisfacción) al jugar. Por el lado negativo, solamente Participante 4 denota un poco de tensión por el tiempo de juego.

Por último, el promedio del nivel socio emotivo positivo asciende a 4,8/5, lo cual es mayor que el nivel socio emotivo negativo que es de 1,3/5; por lo que basado en la observación e importancia relativa de este nivel, se concluye que el problema de tensión está superado en el grupo de estudio 4.

Categorías de observación 3 y 10 – Nivel socio emotivo / Problemas de Decisión

Continuando con el nivel socio emotivo-positivo, los Participantes 2 y 3 muestran mucha aceptación pasiva, concuerdan con el grupo, participan, confían plenamente. El Participante 1 y el Participante 4 también lo hacen pero en menor medida. ; el lado negativo en el caso de los Participantes 1 y 4, revela un poco de rechazo pasivo hacia algunos comentarios del resto

del grupo. El promedio del grupo en el nivel socio emotivo positivo es de 4,5/5 y el socio emotivo negativo es de 1,5/5; por lo que se concluye que los problemas de decisión dentro del grupo están superados.

Categorías de observación 4 y 9 – Nivel de tareas / Problemas de Control

A nivel de tareas-intentos de respuesta, los Participantes 1 y 4 son los que más hacen sugerencias o dirigen aceptando la autonomía de los demás; al mismo tiempo solicitan suficientes sugerencias, orientaciones o posibles vías de acción.

Los Participantes 2 y 3 solicitan muchas sugerencias y orientaciones, más de las que ofrecen, que apenas son suficientes.

El promedio grupal de nivel de tareas intento de respuesta es de 4/5 y el de nivel de tareas preguntas es 4/5, En conclusión el problema del control está equilibrado dentro del grupo de estudio.

Categorías de observación 5 y 8 – Nivel de tareas / Problemas de Evaluación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, los Participantes 2 y 3 dan muchas opiniones, evalúan, analizan o expresan sentimientos, así mismo solicitan suficientes opiniones. Por su lado, los Participante 1 y 4 dan bastantes opiniones, analizan o expresan sentimientos.

El promedio del grupo de nivel de tareas intentos de respuesta es de 4,5/5 contra el nivel de tareas preguntas de 4/5, por lo que se concluye que los problemas de evaluación dentro del grupo están superados satisfactoriamente al estar casi equilibrado.

Categorías de observación 6 y 7 – Nivel de tareas / Problemas de Orientación

A nivel de tareas-intentos de respuesta, el Participante 2 y el Participante 4 son quienes más orientan al grupo, dan información, aclaran, repiten, aunque Participante 2 también solicita bastante orientación y el Participante 4, suficiente. El Participante 1 también da bastantes orientaciones y solicita suficientes. El Participante 3 da poca información u orientación y por el contrario solicita mucha información, aclaraciones y orientación.

El promedio grupal del nivel de tareas intentos de respuesta es de 4/5 y el de tareas preguntas es de 4/5 por lo que se concluye que los problemas de orientación en el grupo están

satisfactoriamente superados debido al equilibrio existente entre las preguntas y respuestas referentes a la información.

Categorías de observación 13 y 14 – Nivel Creativo / Problemas de Decisión

A nivel creativo, se observa que todas las participantes plantean suficientemente soluciones a situaciones en concreto o proponen nuevos usos a conceptos predeterminados. Así mismo, los Participantes 1 y 3 la mayoría de las veces solo se limitan a responder y no proponen planteamientos nuevos.

El promedio grupal de creatividad positivo asciende a 3/5 comparado con la creatividad negativa que es de 3,5/5. Dicho esto, se concluye es que el nivel de creatividad en el grupo es menor que lo esperado.

Categorías de observación 15 y 16 – Nivel de Involucramiento / Problemas de Integración

A nivel de involucramiento positivo, todas las participantes se identifican altamente con situaciones del juego e incluso cuentan experiencias propias que relacionan con el contenido de las preguntas. En cuanto al nivel de involucramiento negativo, ningún participante mostró indicios de sentirse amenazado ante alguna situación durante el juego ni nadie aparentó no querer hablar particularmente de algún tema personal.

El promedio grupal de involucramiento positivo es de 5/5 y de involucramiento negativo es de 1/5, por lo que se concluye que el grupo de estudio 4 mostró un alto satisfactorio nivel de integración especialmente considerando que el promedio negativo fue 1/5, o sea nulo.

Categorías de observación 17 y 18 – Nivel de Adaptación / Problemas de tensión

A nivel de adaptación positiva, los Participantes 2 y 3 asumen seriamente su rol y ajustan sus prioridades en favor del grupo, Participante 1 y Participante 4 lo hacen en menor medida. A nivel de adaptación negativa, los Participantes 1 y 4 muestran indicios de querer terminare el juego en algún momento.

El promedio grupal de adaptación positiva es de 4,4/5 y de adaptación negativo 1,5/5, por lo que se concluye que el juego propicia la flexibilidad dentro del grupo de estudio 4.

RESUMEN DE LOS DATOS OBTENIDOS DEL GRUPO DE ESTUDIO 4

Los siguientes datos muestran los resultados obtenidos por cada participante, de acuerdo a las Categorías de observación:

Tabla 27. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 4
Elaboración propia

	A	B	C	D	*E	*F	*G	*H	*I	*J
	+	-			+	-	+	-	+	-
Participante 1	12	9	6	12	3	15	13	9	5	13
Participante 2	9	9	3	15	3	15	13	15	3	15
Participante 3	12	9	3	15	3	15	10	15	4	13
Participante 4	9	9	6	12	3	15	14	9	5	12
Promedio	10,5	9	4,5	13,5	3	15	12,5	12	4,25	13,25

Donde:

- | | | | |
|---|---|-----|--------------------------------------|
| A | Nivel socio emotivo: reacciones positivas | * E | Nivel de involucramiento positivo |
| B | Nivel socio emotivo: reacciones negativas | * F | Nivel de involucramiento negativo |
| C | Nivel de tareas: preguntas | * G | Nivel de adaptación positivo |
| D | Nivel de tareas: intentos de respuesta | * H | Nivel de adaptación negativo |
| | | * I | Nivel creativo, reacciones positivas |
| | | * J | Nivel creativo, reacciones negativas |

Como se observa en la siguiente gráfica, las reacciones positivas (color azul) de los Niveles de Adaptación e Involucramiento obtuvieron mucho mayor puntuación que las negativas (Gris oscuro); en cuanto a los Niveles de Tareas (Gris tenue) el resultado obtenido es el esperado debido a que en el juego hubieron muchas preguntas y respuestas sobre el acto mismo de jugar y relacionadas con la comprensión del contenido del juego.

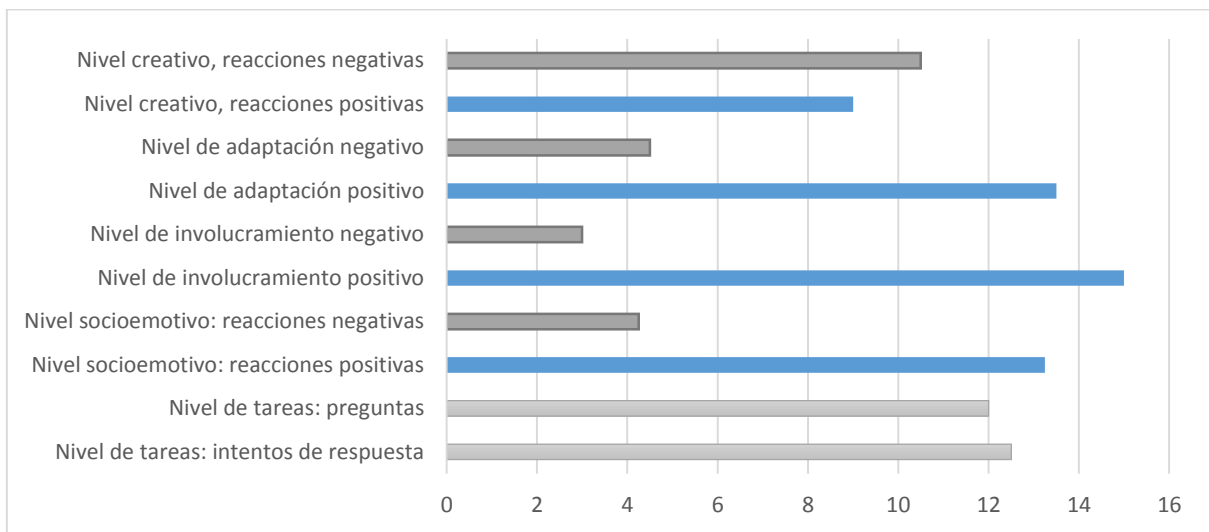


Figura 59. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 4
Elaboración propia

Cabe señalar que el Nivel Creativo obtuvo una mayor puntuación en las reacciones negativas con respecto a las positivas; este resultado no ocurrió en los Grupos 1, 2 y 3. Al comparar las características de los grupos seleccionados, se observa que las participantes del Grupo 4 tenían menor grado de estudios, a pesar de que se percibió un alto grado de motivación e integración grupal. Si bien, el resultado del Nivel Creativo no fue el esperado, El análisis efectuado refuerza el planteamiento de que el juego contribuye positivamente en la integración, cooperación e interrelación de los participantes.

ANÁLISIS CON BASE EN EL PORCENTAJE DE LOGRO POR CADA CATEGORÍA DE OBSERVACIÓN

La tabla 28 muestra el promedio total de las categorías de observación y el porcentaje de logro de dichas categorías. Debido a que las categorías negativas 10, 11, 12, 14, 16 y 18 (en color gris) son evidentemente más bajas que las categorías positivas, estas no se consideran para el análisis siguiente, en el que se analiza el porcentaje alcanzado (de logro) de todos los participantes de acuerdo a cada categoría de observación, considerando que un promedio de 5 es el nivel más alto de logro, esto es 100%.

Tabla 28. Porcentaje de logro total de cada categoría de observación
Elaboración propia

Categorías de Observación	Promedio	% de logro
01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	4,0	79%
02 Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción	4,3	86%
03 Concuerta, muestra aceptación pasiva, participa, confía	4,2	85%
04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	3,7	73%
05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	4,3	85%
06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	3,7	73%
07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	3,9	79%
08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3,6	72%
09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	4,0	80%
10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	1,4	28%
11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1,6	32%
12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1,5	29%
13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	3,5	69%
14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	2,4	48%
15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	4,2	84%
16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1,1	21%
17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	4,5	89%
18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	1,4	27%

De la tabla anterior se concluye que:

1. Jugar ESPABILA favorece la **integración** de los participantes, ya que los participantes se mostraron solidarios, prestaban ayuda a los demás, valoraban la participación de los otros y a su vez, eran valorados. Esta afirmación deriva de los resultados obtenidos en la categoría de observación 01 donde hubo un porcentaje de logro en la integración del 79%.
2. Jugar ESPABILA propicia la **distensión** de los inmigrantes dentro del grupo en un 86% (categoría de observación 02); los participantes mostraron un alto grado de satisfacción por el hecho de jugar, lo cual se expresaba con sonrisas o bromas, pocos fueron los que “abandonaron mentalmente” la partida.
3. Jugar ESPABILA favorece en un 85% la concordancia de opiniones , la aceptación de los demás, la cooperación grupal, como se muestra en la categoría de observación 03, originando que la **toma de decisiones** dentro del grupo sea más fácil al confiar en los demás.
4. Jugar ESPABILA propicia que el **control** del grupo en cuanto a orientaciones y sugerencias hechas y solicitadas, se incline más hacia la solicitud de orientaciones y sugerencias en un 80% de acuerdo a la categoría de observación 09, comparado con las orientaciones y

sugerencias hechas, que asciende a 73% (categoría de observación 04). Este resultado es esperado, ya que se considera normal que los participantes tengan dudas acerca de la dinámica del juego debido a que es la primera vez que juegan. Se observó que a medida que jugaban cada vez había menos solicitud de respuesta, lo que lleva concluir que los participantes se vuelven más autónomos, sin embargo, no disminuye la interacción de los participantes del grupo.

5. Jugar ESPABILA estimula la **expresión** de sentimientos y opiniones en un 85%, según se muestra en categoría de observación 05, lo cual es mayor de lo que se solicita dicha expresión que es un 72% (categoría de observación 08). Es decir, los participantes se mostraban expresivos *per se*, sin necesidad de depender de lo que otros expresaban.
6. Jugar ESPABILA fomenta que se pida más **orientación**, información y confirmación en un 79% (categoría de observación 07) más de lo que se da, que asciende a 73%, como se muestra en la categoría de observación 06. Así mismo, se observó que al comienzo del juego se solicita más orientación e información que al final del juego, cuando los participantes se familiarizan con la dinámica.
7. Jugar ESPABILA estimula la **creatividad** de los participantes en un 69% (categoría de observación 13), lo que muestra que los participantes son capaces de plantear otras soluciones a las situaciones dadas en el juego, así como proponer nuevas interpretaciones a conceptos predeterminados.
8. Jugar ESPABILA favorece la **integración** de los participantes en un 84%, como se ve en la categoría de observación 15, ya que se involucran positivamente en la dinámica; se identifican con situaciones planteadas en el juego y las relacionan sus propias experiencias.
9. Jugar ESPABILA propicia la **flexibilidad** de los participantes en un 89% (categoría de observación 17) en el sentido de que se adaptan y asumen seriamente su rol en el juego y dentro del grupo. Los participantes muestran interés y ajustan sus prioridades para lograr la armonía grupal.

Si consideramos que todos los participantes del experimento fueron inmigrantes, se puede concluir que ESPABILA favorece en los inmigrantes la integración, la distensión, la toma de

decisiones, la solicitud de orientaciones, sugerencias e información, la expresión de sentimientos, el involucramiento y la flexibilidad.

9.2.2. ANÁLISIS EXPERIMENTAL COMPARATIVO DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO

Para analizar los datos obtenidos mediante la observación de cada experimento, se realizaron los análisis de Niveles de Observación y Categorías de Observación.

ANÁLISIS COMPARATIVO GRUPOS DE ESTUDIO: NIVELES DE OBSERVACIÓN

Niveles de Observación por cada participante (ver tabla 29): los datos presentados corresponden a la puntuación de los participantes por cada Nivel de Observación, tanto los propuestos por Bales como los propuestos para esta investigación. Se calculó la media aritmética (Promedio) obtenido de cada categoría de observación con la siguiente fórmula:

$$\bar{x} = \left(\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i \right) = \left(\frac{a_1 + a_2 + \dots + a_n}{n} \right)$$

Donde:

a = corresponde a la puntuación obtenida en cada Nivel de Observación

n = 4 (número de participantes de cada Grupo de estudio)

Tabla 29. Media aritmética de los niveles de los grupos de estudio
Elaboración propia

Niveles de observación	G1 Media aritmética	G2 Media aritmética	G3 Media aritmética	G4 Media aritmética	Media aritmética Total
Nivel creativo, reacciones negativas	6,6	7,0	4,5	11,3	7,3
Nivel creativo, reacciones positivas	10,2	11,0	11,3	9,0	10,4
Nivel de adaptación negativo	4,2	4,0	3,8	4,5	4,1
Nivel de adaptación positivo	12,0	13,0	15,0	13,5	13,4
Nivel de involucramiento negativo	3,0	3,0	3,8	3,0	3,2
Nivel de involucramiento positivo	10,2	10,0	15,0	15,0	12,6
Nivel de tareas: intentos de respuesta	10,0	11,3	12,5	12,5	11,6
Nivel de tareas: preguntas	9,6	14,0	10,5	12,0	11,5
Nivel socio emotivo: reacciones negativas	5,4	4,0	4,3	4,3	4,5
Nivel socio emotivo: reacciones positivas	10,6	12,3	13,8	13,3	12,5

Se graficaron las medias aritméticas obtenidos por cada Grupo de Estudio (ver figura 60), se observa una clara tendencia a que los Niveles de reacciones positivas son en más altos que los Niveles negativos en todos los grupos de estudio.

Se trazó una línea sombreada en gris para resaltar que todos los Niveles de reacciones negativas se mantuvieron bajos en todos los Grupos; sin embargo, llama la atención el promedio del Grupo 1 ya que la puntuación del Nivel Creativo negativo (media aritmética) es más alta que los demás.

La observación anterior podría llevarnos a pensar que un resultado negativo; sin embargo, la puntuación del Grupo 1 en los Niveles de Adaptación e Involucramiento son de los más altos que el de los otros grupos, por lo tanto se infiere que el hecho de que este grupo tiene una puntuación baja en creatividad, no está afecta negativamente su nivel de involucramiento (ver círculos verdes en la gráfica, figura 59).

La figura 60 muestra la media aritmética de cada Grupo de estudio comparada con el promedio total (media aritmética de todos los grupos de estudio). De manera gráfica se comprueba que los Niveles de Observación fueron mucho más elevados en el plano positivo, por lo que el jugar ESPABILA contribuye positivamente a la integración e interacción de los participantes extranjeros que viven en España.

Figura 60. Gráfico Media aritmética de los Niveles de Observación por Grupo de Estudio.
Elaboración propia.

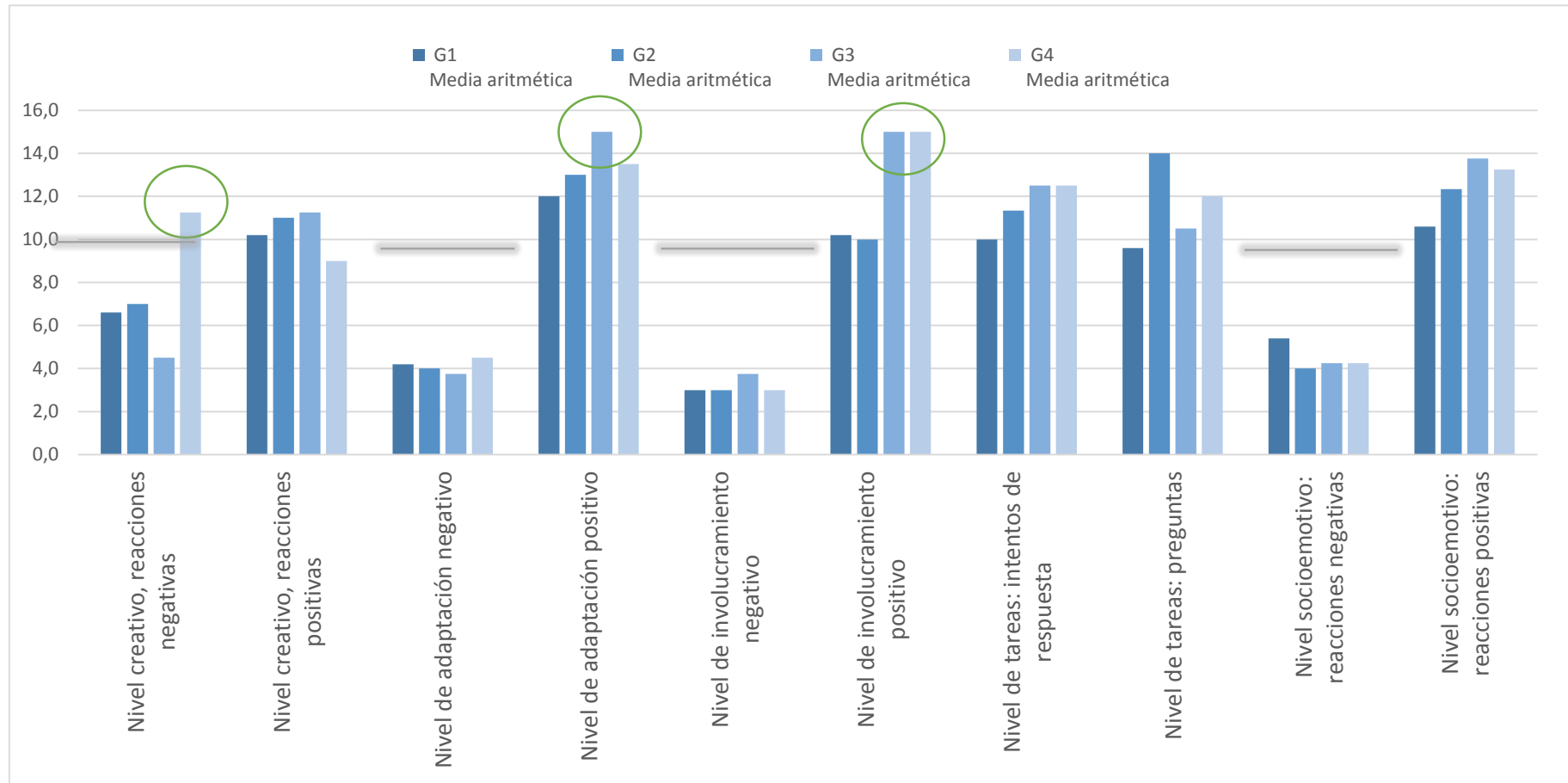
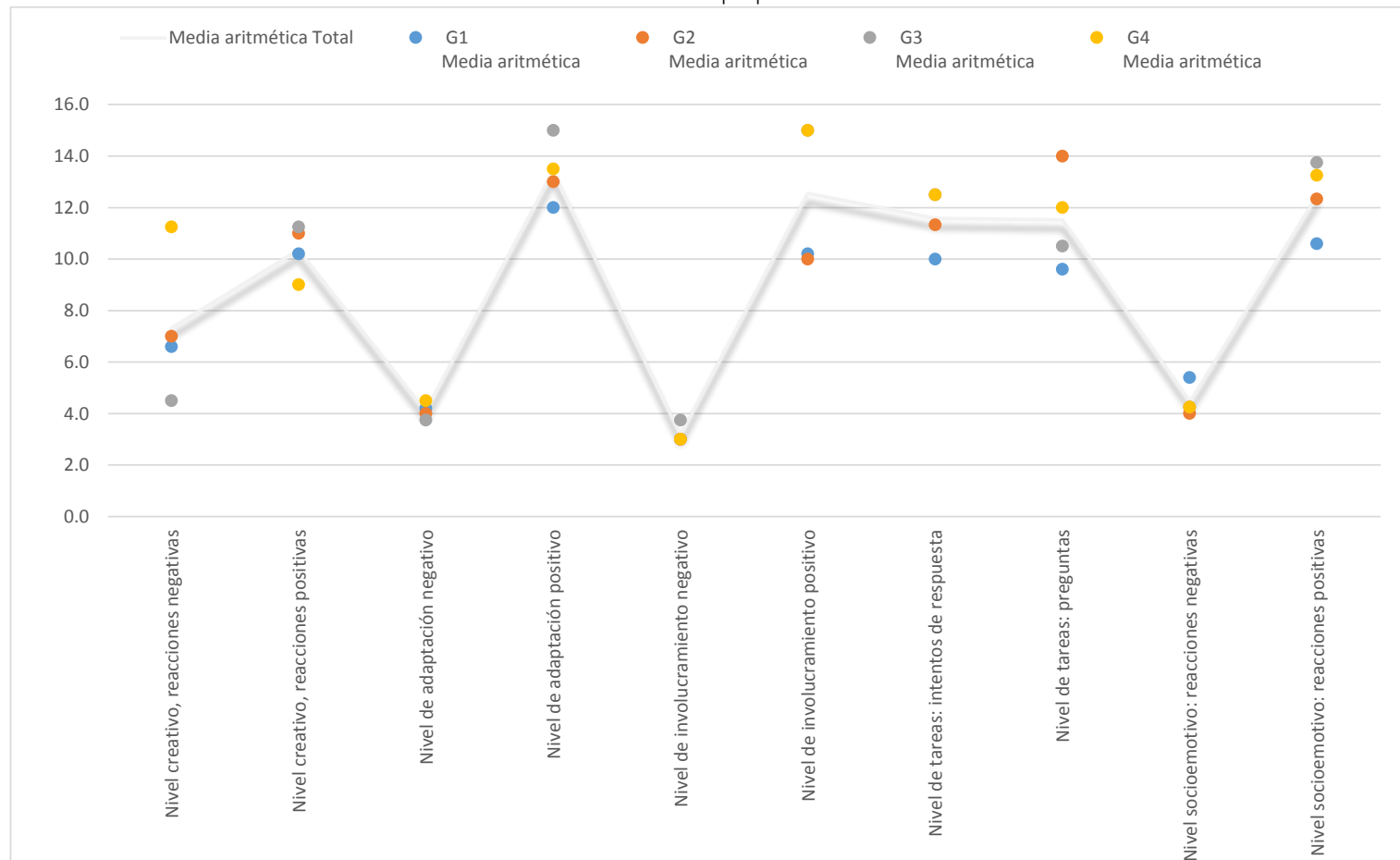


Figura 61. Gráfico Media aritmética de los Niveles de los Grupos de Estudio vs Media Aritmética Total.
Elaboración propia.



ANÁLISIS COMPARATIVO GRUPOS DE ESTUDIO: CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN

Categorías de observación por cada participante (ver tabla 30): los datos presentados corresponden a la puntuación de los participantes por cada categoría de observación. Se calculó la media aritmética (Promedio) obtenido de cada categoría de observación con la siguiente fórmula:

$$\bar{x} = \left(\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i \right) = \left(\frac{a_1 + a_2 + \dots + a_n}{n} \right)$$

Donde:

a = corresponde a la puntuación obtenida en cada categoría

n = 4 (número de participantes de cada Grupo de estudio)

Tabla 30. Categorías de observación de todos los grupos de estudio

Elaboración propia

		G1 Participante 1	G1 Participante 2	G1 Participante 3	G1 Participante 4	G1 Promedio	G2 Participante 1	G2 Participante 2	G2 Participante 3	G2 Participante 4	G2 Promedio	G3 Participante 1	G3 Participante 2	G3 Participante 3	G3 Participante 4	G3 Promedio	G4 Participante 1	G4 Participante 2	G4 Participante 3	G4 Participante 4	G4 Promedio
A) Nivel socioemotivo: reacciones positivas	01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	5	5	3	1	3,5	3	4	5	5	4,3	4	4	5	3	4,0	4	5	3	4	4,0
	02 Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción	4	5	2	1	3,0	3	4	5	5	4,3	5	5	5	5	5,0	5	5	5	4	4,8
	03 Concuerta, muestra aceptación pasiva, participa, confía	5	4	3	2	3,5	3	5	5	3	4,0	4	5	5	5	4,8	4	5	5	4	4,5
B) Nivel de tareas: intentos de respuesta	04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	5	5	3	1	3,5	2	4	5	2	3,3	3	4	5	3	3,8	5	3	3	5	4,0
	05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	5	5	4	1	3,8	3	4	5	4	4,0	5	5	5	4	4,8	4	5	5	4	4,5
	06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	5	4	2	2	3,3	2	4	5	2	3,3	3	5	5	3	4,0	4	5	2	5	4,0
C) Nivel de tareas: preguntas	07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	4	4	5	1	3,5	5	4	5	4	4,5	4	4	2	4	3,5	3	5	5	3	4,0
	08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3	3	2	1	2,3	4	5	5	3	4,3	3	3	3	4	3,3	3	5	5	3	4,0
	09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	4	4	5	1	3,5	4	5	5	4	4,5	5	3	2	5	3,8	3	5	5	3	4,0
D) Nivel socioemotivo: reacciones negativas	10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	1	1	2	3	1,8	2	1	1	1	1,3	2	1	1	1	1,3	2	1	1	2	1,5
	11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1	1	3	4	2,3	3	1	1	1	1,5	2	1	1	2	1,5	1	1	1	2	1,3
	12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1	1	3	3	2,0	1	1	1	1	1,0	2	1	1	2	1,5	2	1	2	1	1,5
E) Nivel creativo, reacciones positivas	13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	5	5	4	1	3,8	2	4	5	2	3,3	4	3	5	3	3,8	3	3	3	3	3,0
F) Nivel creativo, reacciones negativas	14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	1	1	1	5	2,0	4	2	1	3	2,5	1	2	1	2	1,5	4	3	4	3	3,5
G) Nivel de involucramiento positivo	15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	4	4	5	1	3,5	3	3	4	3	3,3	5	5	5	5	5,0	5	5	5	5	5,0
H) Nivel de involucramiento negativo	16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1	1	1	1	1,0	1	1	1	1	1,0	1	1	1	2	1,3	1	1	1	1	1,0
I) Nivel de adaptación positivo	17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	5	5	5	1	4,0	3	5	5	4	4,3	5	5	5	5	5,0	4	5	5	4	4,5
J) Nivel de adaptación negativo	18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	1	1	1	3	1,5	2	1	1	1	1,3	2	1	1	1	1,3	2	1	1	2	1,5

Los categorías presentadas en color gris (tenue) son las propuestas por Bales (1960) mientras que las resaltadas en color Azul son las categorías adicionales propuestas para esta investigación.

MEDIA ARITMÉTICA DE LAS CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN POR GRUPO DE ESTUDIO (VER TABLA 31)

Los datos presentados en esta tabla corresponden a la media aritmética de las 18 categorías de Observación obtenidas de cada Grupo, adicionalmente se incluyeron tres columnas:

- Media aritmética de todos los Grupos ($G1+G2+G3+G4 / 4$).
- La media aritmética mínima (Min) de cada Categoría de Observación.
- La media aritmética máxima (Max) de cada Categoría de Observación.

Las Categorías 01, 02, 03, 13, 15 y 17 corresponden a reacciones positivas por lo que a mayor puntuación, el resultado es más positivo; al inverso que las Categorías 10, 11, 12, 14, 16, y 18 que corresponden a reacciones negativas por lo que las puntuaciones más altas se traducen como más negativas.

Las Categorías 04, 05, 06, 07, 08, y 09 corresponden al Nivel de tareas relacionado con preguntas y respuestas por lo que en el caso del juego de mesa de esta investigación, ESPABILA, no puede ser interpretado como positivo o negativo, sino como niveles neutrales que son necesarios en el contexto del experimento.



Tabla 31. Media aritmética de las categorías de observación por grupo de estudio

Elaboración propia

Categorías de Observación	Media Arit Total	G1 Media Arit	G2 Media Arit	G3 Media Arit	G4 Media Arit	Min	Max
+ 01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	3.9	3.8	4.0	4.0	4.0	3.8	4.0
+ 02 Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción	4.3	3.4	4.0	5.0	4.8	3.4	5.0
+ 03 Concuerda, muestra aceptación pasiva, participa, confía	4.2	3.4	4.3	4.8	4.5	3.4	4.8
N 04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	3.6	3.2	3.7	3.8	4.0	3.2	4.0
N 05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	4.3	3.8	4.0	4.8	4.5	3.8	4.8
N 06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	3.6	3.0	3.7	4.0	4.0	3.0	4.0
N 07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	3.9	3.6	4.7	3.5	4.0	3.5	4.7
N 08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3.4	2.4	4.7	3.3	4.0	2.4	4.7
N 09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	3.9	3.6	4.7	3.8	4.0	3.6	4.7
- 10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	1.4	1.6	1.3	1.3	1.5	1.3	1.6
- 11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1.6	2.0	1.7	1.5	1.3	1.3	2.0
- 12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1.5	1.8	1.0	1.5	1.5	1.0	1.8
+ 13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	3.4	3.4	3.7	3.8	3.0	3.0	3.8
- 14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	2.4	2.2	2.3	1.5	3.5	1.5	3.5
+ 15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	4.2	3.4	3.3	5.0	5.0	3.3	5.0
- 16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1.1	1.0	1.0	1.3	1.0	1.0	1.3
+ 17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	4.4	4.0	4.3	5.0	4.5	4.0	5.0
- 18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	1.4	1.4	1.3	1.3	1.5	1.3	1.5

+ Reacciones Positivas

- Reacciones Negativas

N Neutrales (niveles de Tareas)



Tomando como base la tabla anterior (tabla 31), se graficaron los datos obtenidos (ver figura 62) donde se muestra el promedio de cada uno de los Grupos de Estudio por categoría de observación. Es interesante señalar que los Grupos 3 y 4, fueron los que más alta puntuación obtuvieron en las categorías (véase círculos verdes en la siguiente gráfica):

02) Libera tensión, bromea, sonríe, muestra satisfacción

15) Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia

17) Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto

Por su parte, la puntuación del Grupo 1 es mucho más baja en las categorías 02 y 15 que el resto de los demás grupos (véase flechas verdes en la siguiente gráfica).

El Grupo 2 resalta en su puntuación de las categorías de observación relacionadas con el nivel de Tareas que para efectos de este análisis son categorías Neutras (véase círculos grises en la siguiente gráfica):

07) Pide orientaciones, información, repetición, confirmación

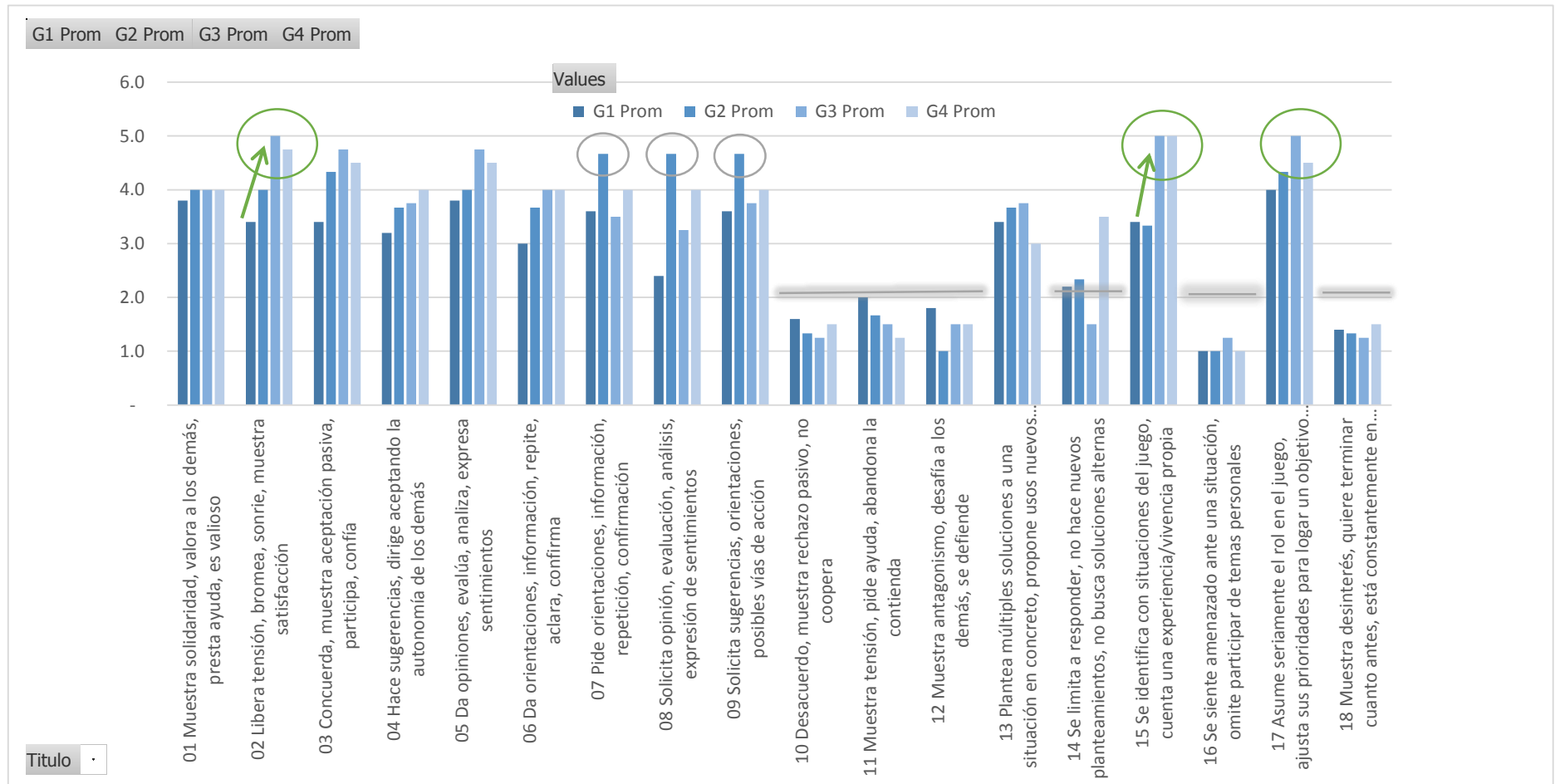
08) Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos

09) Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción

Al tratarse de un juego de mesa, preguntar y responder es algo esperado: dar orientaciones como pedir orientaciones; sin embargo, llama la atención que haya una diferencia notoria entre la media aritmética del grupo 2 con respecto a los demás grupos.

Se incluyó una línea gris sombreada en las categorías de reacciones negativas para ilustrar que las bajas puntuaciones obtenidas significan que son “menos” negativas, es decir que el resultado fue positivo.

Figura 62. Gráfico del promedio de las categorías de observación de todos los grupos de estudio
Elaboración propia



Con el objetivo de medir qué tan similar fue el comportamiento de cada uno de los grupos ante cada categorías de observación, se graficó (figura 63) la media aritmética de todos los grupos de estudio (véase línea en gris) contra las medias aritméticas individuales de cada grupo de estudio (véase puntos en colores)

● Grupo 1 ● Grupo 2 ● Grupo 3 ● Grupo 4

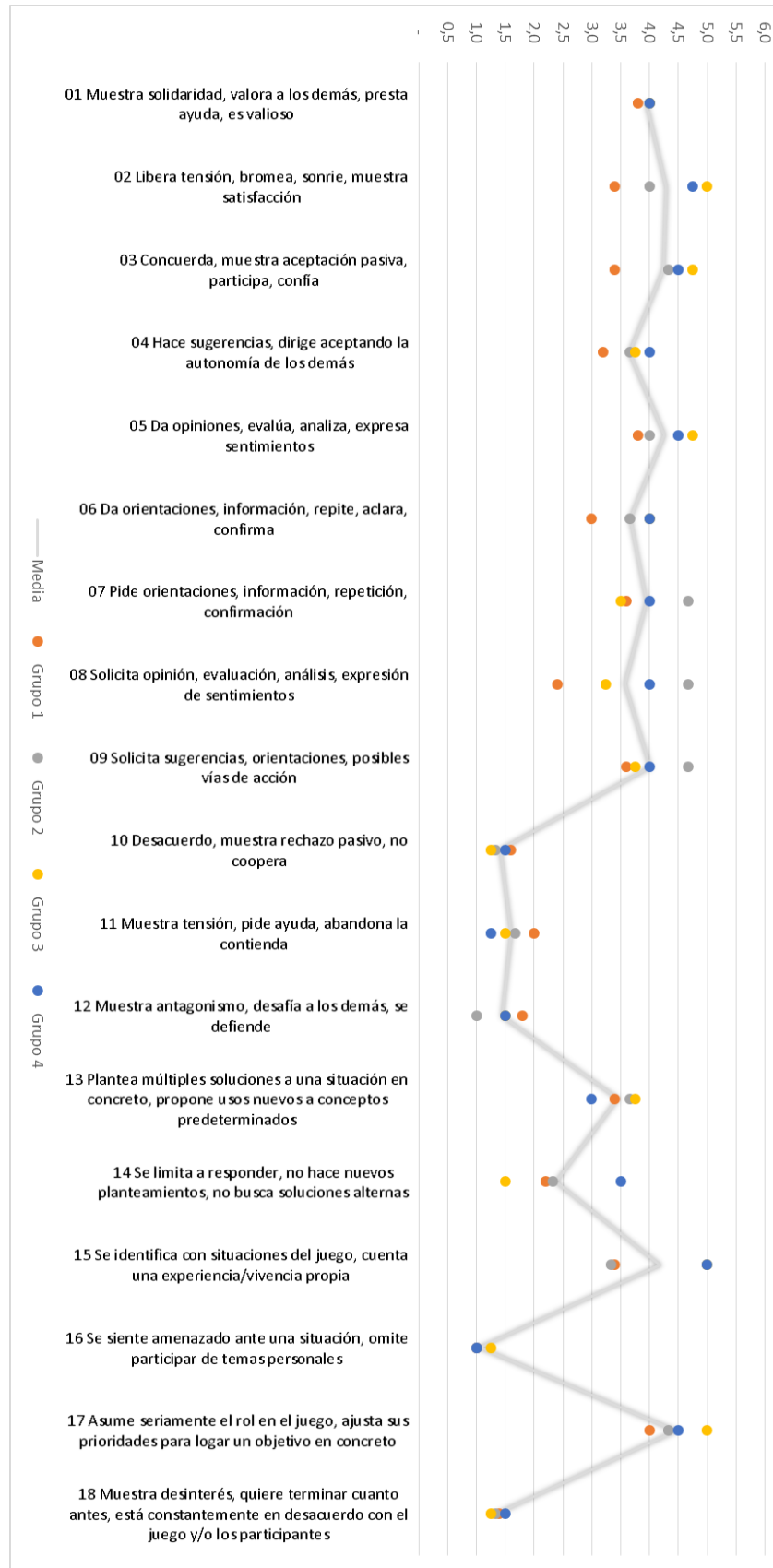
Es notorio que el Grupo 1 está por debajo de la media aritmética de todos los grupos para la mayoría de las categorías de observación, cabe señalar que los valores de todos los participantes fueron promediados y debido a que la puntuación de la Participante 4, originaria de Vietnam fue mucho menor que sus compañeros, la media aritmética de este grupo disminuyó significativamente.

Sobresale la media aritmética del Grupo 4 en comparación las de los demás grupos en la categoría 15: Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia. Lo cual refleja que su grado de involucramiento fue muy alto con respecto a los demás grupos; sin embargo, se puede ver que en las categorías relacionadas con el Nivel de Creatividad, la tendencia de este grupo fue a la reacción negativa (categoría 14) y no a la positiva (categoría 13):

13) Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados (positiva)

14) Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas (negativa)

Figura 63. Gráfico de dispersión con respecto a la media aritmética de las Categorías de Observación de cada Grupo de Estudio. Elaboración propia.



DESVIACIÓN DE CADA PARTICIPANTE CON RESPECTO AL PROMEDIO DE TODOS LOS GRUPOS DE ESTUDIO

El siguiente análisis tiene como propósito comparar los datos obtenidos de los 16 participantes por cada categoría de observación para ver qué tan cerca o lejos están cada uno de ellos respecto a la media aritmética grupal, es decir la puntuación individual de cada participante comparado con el promedio de los 16 participantes (tablas 32 y 33).

La fórmula utilizada es:

$$x = an - \left(\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n ai \right) = an - \left(\frac{a1 + a2 + \dots + an}{n} \right)$$

a = corresponde a la puntuación obtenida en cada categoría

n = número de participantes de cada Grupo de estudio, 16 en total.

Se utilizó la siguiente nomenclatura para indicar la clasificación de las Categorías de Observación Positivas (+), Negativas (-) y Neutrales (N).

Para los valores por encima de la media aritmética se incluyó un ícono de flecha con dirección ascendente en color verde (↑), y para los valores por debajo de la media aritmética un ícono de flecha con dirección hacia abajo en color rojo (↓).

Cabe señalar que para las Categorías de Observación de reacción positiva, las medias aritméticas de cada participante por encima de la media aritmética grupal es interpretado como una contribución positiva y viceversa para categorías negativas; por ejemplo, en la Categoría 16 “Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales”, los datos revelan que en el 94% (15 participantes) las puntuaciones obtenidas están por debajo de la media aritmética grupal (puntuación media 1.1), lo cual es interpretado como una contribución positiva.

Tabla 32. Desviación del promedio de las Categorías de Observación con respecto al promedio de todos los Grupos de Estudio (1/2)
Elaboración propia

		Desviación con respecto a la Media Aritmética Total															
Categorías de Observación	Media Arit Total	G1-Par1	G1-Par2	G1-Par3	G1-Par4	G2-Par1	G2-Par2	G2-Par3	G2-Par4	G3-Par1	G3-Par2	G3-Par3	G3-Par4	G4-Par1	G4-Par2	G4-Par3	G4-Par4
+ 01 Muestra solidaridad, valora a los demás, presta ayuda, es valioso	3.9	↑ 1.1	↑ 1.1	↓ - 0.9	↓ - 2.9	↓ - 0.9	↑ 0.1	↑ 1.1	↑ 1.1	↑ 0.1	↑ 0.1	↑ 1.1	↓ - 0.9	↑ 0.1	↑ 1.1	↓ - 0.9	↑ 0.1
+ 02 Libera tensión, bromea, sonrie, muestra satisfacción	4.3	↓ - 0.3	↑ 0.7	↓ - 2.3	↓ - 3.3	↓ - 1.3	↓ - 0.3	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↓ - 0.3
+ 03 Concuerta, muestra aceptación pasiva, participa, confía	4.2	↑ 0.8	↓ - 0.2	↓ - 1.2	↓ - 2.2	↓ - 1.2	↑ 0.8	↑ 0.8	↓ - 1.2	↓ - 0.2	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↓ - 0.2	↑ 0.8	↑ 0.8	↓ - 0.2
N 04 Hace sugerencias, dirige aceptando la autonomía de los demás	3.6	↑ 1.4	↑ 1.4	↓ - 0.6	↓ - 2.6	↓ - 1.6	↑ 0.4	↑ 1.4	↓ - 1.6	↓ - 0.6	↑ 0.4	↑ 1.4	↓ - 0.6	↑ 1.4	↓ - 0.6	↓ - 0.6	↑ 1.4
N 05 Da opiniones, evalúa, analiza, expresa sentimientos	4.3	↑ 0.7	↑ 0.7	↓ - 0.3	↓ - 3.3	↓ - 1.3	↓ - 0.3	↑ 0.7	↓ - 0.3	↑ 0.7	↑ 0.7	↑ 0.7	↓ - 0.3	↓ - 0.3	↑ 0.7	↑ 0.7	↓ - 0.3
N 06 Da orientaciones, información, repite, aclara, confirma	3.6	↑ 1.4	↑ 0.4	↓ - 1.6	↓ - 1.6	↓ - 1.6	↑ 0.4	↑ 1.4	↓ - 1.6	↓ - 0.6	↑ 1.4	↑ 1.4	↓ - 0.6	↑ 0.4	↑ 1.4	↓ - 1.6	↑ 1.4
N 07 Pide orientaciones, información, repetición, confirmación	3.9	↑ 0.1	↑ 0.1	↑ 1.1	↓ - 2.9	↑ 1.1	↑ 0.1	↑ 1.1	↑ 0.1	↑ 0.1	↑ 0.1	↑ 0.1	↓ - 1.9	↑ 0.1	↓ - 0.9	↑ 1.1	↓ - 0.9
N 08 Solicita opinión, evaluación, análisis, expresión de sentimientos	3.4	↓ - 0.4	↓ - 0.4	↓ - 1.4	↓ - 2.4	↑ 0.6	↑ 1.6	↑ 1.6	↓ - 0.4	↓ - 0.4	↓ - 0.4	↓ - 0.4	↑ 0.6	↓ - 0.4	↑ 1.6	↑ 1.6	↓ - 0.4
N 09 Solicita sugerencias, orientaciones, posibles vías de acción	3.9	↑ 0.1	↑ 0.1	↑ 1.1	↓ - 2.9	↑ 0.1	↑ 1.1	↑ 1.1	↑ 0.1	↑ 1.1	↓ - 0.9	↓ - 1.9	↑ 1.1	↓ - 0.9	↑ 1.1	↑ 1.1	↓ - 0.9

Tabla 33. Desviación del promedio de las Categorías de Observación con respecto al promedio de todos los Grupos de Estudio (2/2)
Elaboración propia

Categorías de Observación	Media Arit Total	Desviación con respecto a la Media Aritmética Total															
		G1-Par1	G1-Par2	G1-Par3	G1-Par4	G2-Par1	G2-Par2	G2-Par3	G2-Par4	G3-Par1	G3-Par2	G3-Par3	G3-Par4	G4-Par1	G4-Par2	G4-Par3	G4-Par4
- 10 Desacuerdo, muestra rechazo pasivo, no coopera	1.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6	↑ 1.6	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6
- 11 Muestra tensión, pide ayuda, abandona la contienda	1.6	↓- 0.6	↓- 0.6	↑ 1.4	↑ 2.4	↑ 1.4	↓- 0.6	↓- 0.6	↓- 0.6	↑ 0.4	↓- 0.6	↓- 0.6	↑ 0.4	↓- 0.6	↓- 0.6	↓- 0.6	↑ 0.4
- 12 Muestra antagonismo, desafía a los demás, se defiende	1.5	↓- 0.5	↓- 0.5	↑ 1.5	↑ 1.5	↓- 0.5	↓- 0.5	↓- 0.5	↓- 0.5	↑ 0.5	↓- 0.5	↓- 0.5	↑ 0.5	↑ 0.5	↓- 0.5	↑ 0.5	↓- 0.5
+ 13 Plantea múltiples soluciones a una situación en concreto, propone usos nuevos a conceptos predeterminados	3.4	↑ 1.6	↑ 1.6	↑ 0.6	↓- 2.4	↓- 1.4	↑ 0.6	↑ 1.6	↓- 1.4	↑ 0.6	↓- 0.4	↑ 1.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4
- 14 Se limita a responder, no hace nuevos planteamientos, no busca soluciones alternas	2.4	↓- 1.4	↓- 1.4	↓- 1.4	↑ 2.6	↑ 1.6	↓- 0.4	↓- 1.4	↑ 0.6	↓- 1.4	↓- 0.4	↓- 1.4	↓- 0.4	↑ 1.6	↑ 0.6	↑ 1.6	↑ 0.6
+ 15 Se identifica con situaciones del juego, cuenta una experiencia/vivencia propia	4.2	↓- 0.2	↓- 0.2	↑ 0.8	↓- 3.2	↓- 1.2	↓- 1.2	↓- 0.2	↓- 1.2	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8	↑ 0.8
- 16 Se siente amenazado ante una situación, omite participar de temas personales	1.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↑ 0.9	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1	↓- 0.1
+ 17 Asume seriamente el rol en el juego, ajusta sus prioridades para lograr un objetivo en concreto	4.4	↑ 0.6	↑ 0.6	↑ 0.6	↓- 3.4	↓- 1.4	↑ 0.6	↑ 0.6	↓- 0.4	↑ 0.6	↑ 0.6	↑ 0.6	↑ 0.6	↓- 0.4	↑ 0.6	↑ 0.6	↓- 0.4
- 18 Muestra desinterés, quiere terminar cuanto antes, está constantemente en desacuerdo con el juego y/o los participantes	1.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 1.6	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6	↓- 0.4	↓- 0.4	↑ 0.6

La siguiente gráfica (figura 64) muestra la puntuación total de cada jugador tomando en cuenta todas las Categorías de Observación (Bales y las propuestas para esta investigación), además se ha incluido la media aritmética de todos los jugadores a manera de comparación (gris oscuro).

Las barras azules corresponden a las Categorías de Observación positivas, mientras que las grises claro representan las negativas.

Es notorio que el participante 4 del Grupo 1 (G1-Par4), originaria de Vietnam, seguido por el participante 1 del Grupo 2 (G2-Par1) obtuvieron la más baja puntuación en las categorías de Observación Positivas, lo mismo se reitera por su negativa contribución en el opuesto.

Los participantes número 3 de los grupos 2 y 3 (G3-Par3 y G2-Par3) obtuvieron la mayor puntuación en las Categorías de Observación Positivas y el menor en las negativas.

Cabe señalar que 13 de los 16 participantes obtuvieron puntuaciones superiores a 36 (promedio total) y solo 3 por debajo de dicho promedio total.

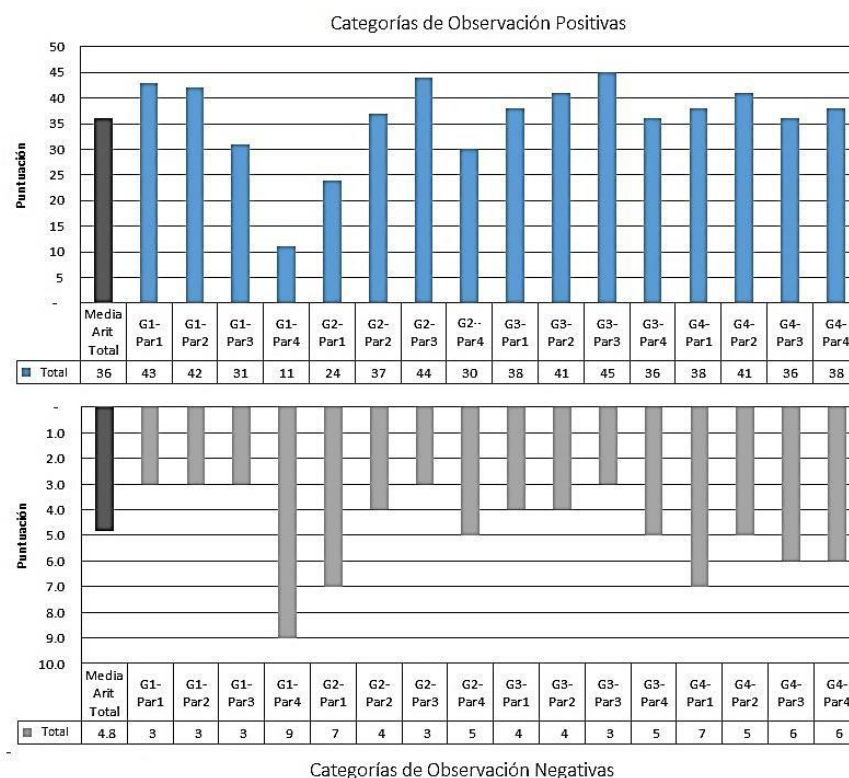


Figura 64. Gráfico Puntuación total de los Participante vs Promedio Grupal
Elaboración propia

9.3. ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PARTICIPANTES DEL EXPERIMENTO

Con la finalidad de conocer la percepción de los participantes acerca de la mejora en su integración a la sociedad española por el hecho de haber jugado ESPABILA al final de cada experimento se realizaron preguntas anónimas y cerradas a los participantes para poder posteriormente analizar cuantitativamente dicha información. El resultado se presenta en la tabla 34 siguiente.

Respecto a la primera pregunta: ¿Consideras que jugar ESPABILA contribuye a tu integración en España tomando en cuenta que procedes de un país extranjero? El 88% de los participantes respondieron que sí.

En relación a la pregunta: Ahora que conoces el juego de mesa ESPABILA, ¿lo jugarías al menos una vez más? Un 94% contestaron que sí.

Referente a la última pregunta: Con base a tu experiencia con ESPABILA, ¿recomendarías el juego a otras personas? El 100% de los participantes respondieron que sí.

Los resultados anteriores son muy satisfactorios, ya que sirven de base para confirmar la hipótesis de que ESPABILA contribuye a la integración de inmigrantes en España.

Tabla 34. Resultado de las entrevistas anónimas realizadas a los participantes
Elaboración propia

	¿Jugar ESPABILA contribuye a tu integración en España?	¿Jugarías ESPABILA al menos una vez más?	¿Recomendarías el juego a otras personas?
1	0	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	0	1
5	0	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	0	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1
14	1	1	1
15	1	1	1
16	1	1	1
Total	13	15	16
Puntos/ total	81%	94%	100%

Donde:

NO = 0

SI = 1

1 = Participante Anónimo

Con el propósito de medir cuantitativamente los conocimientos acerca de la sociedad española que obtuvieron los participantes como resultado de jugar ESPABILA, se les pidió que auto-evaluaran su aprendizaje en cada una de las categorías de Estudio de ESPABILA, usando la siguiente escala 1 Nada 2 Poco 3 Mucho.

El resultado de sus opiniones se resume en la tabla 36, de la cual se observa lo siguiente:

- **Por categoría de conocimientos:** del total de las seis categorías de conocimientos, los participantes aprendieron más acerca de la categoría “Deportes, ocio y entretenimiento”, esta representa un 20% de aprendizaje con respecto al total de categorías. Por el contrario, la categoría de “Arte y cultura” fue de la que menos percepción de aprendiz se obtuvo, un 13% del total.

- Un buen equilibrio de aprendizaje está en torno al 16%, es decir 100% dividido entre las 6 categorías. Considerando este supuesto, la categoría “Legislación y derechos humanos” muestra un 16% de aprendizaje, justo en el equilibrio deseado.
- **Por conocimientos adquiridos por participante:** El nivel de conocimientos adquiridos por participante deseado para efectos de este análisis está por encima del 50%, esto significa que el participante percibió como aprendidos más de la mitad de los conocimientos que se desean transmitir a través de ESPABILA. De la tabla 35 se deduce que todos los participantes adquirieron al menos el 50% de conocimientos. Solo un participante, G1-Par4, alcanzó 50% y fue el menor porcentaje obtenido. Ningún participante adquirió un 100% de los conocimientos, lo cual sería demasiado ambicioso, pero sí hubo cuatro participantes por encima de 80%, siendo 89% el máximo obtenido por el participante G2-Par3

De los 16 participantes, 9 de ellos mostraron porcentajes mayores a 70% y menores a 80%. Así mismo, solo uno obtuvo 56% y otro más 61%.

El hecho de que todos los participantes hayan estado en el rango deseado, es decir, al menos, 50% de aprendizaje, demuestra que ESPABILA cumple con el objetivo de transmitir conocimientos acerca de la sociedad española. La siguiente tabla muestra los resultados explicados.



Tabla 35. Conocimientos adquiridos acerca de la sociedad española por participante y por categoría de conocimientos

Elaboración propia

Categorías de Conocimientos	G1-Par1	G1-Par2	G1-Par3	G1-Par4	G2-Par1	G2-Par2	G2-Par3	G2-Par4	G3-Par1	G3-Par2	G3-Par3	G3-Par4	G4-Par1	G4-Par2	G4-Par3	G4-Par4	Total	puntos/ total
1 Legislación y derechos humanos	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	34	16%
2 Arte y cultura	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	27	13%
3 Vida cotidiana y tradiciones	1	2	2	1	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	31	14%
4 Historia	3	2	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	38	18%
5 Geografía	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	2	2	41	19%
6 Deportes, ocio y entretenimiento	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	44	20%
Total	14	14	15	9	14	14	16	11	14	13	15	14	15	13	10	14	215	100%

Promedio de Aprendizaje

% Puntuación máxima
(18 puntos)

2.3	2.3	2.5	1.5	2.3	2.3	2.7	1.8	2.3	2.2	2.5	2.3	2.5	2.2	1.7	2.3
78%	78%	83%	50%	78%	78%	89%	61%	78%	72%	83%	78%	83%	72%	56%	78%

Donde: 🖐️ 1 Nada Aprendido 🙌 2 Poco Aprendido 🙌 3 Mucho Aprendido.

9.4. APORTACIONES DE LOS GRUPOS DE ESTUDIO CON RESPECTO AL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

Al final de cada experimento realizado se solicitó retroalimentación de los participantes acerca de su experiencia al jugar. Dichas aportaciones sirven como punto de referencia para mejorar la dinámica del juego y su diseño. A continuación se resumen las principales aportaciones.

En cuanto a las preguntas de conocimientos:

- se dijo que el valor que asignado a las preguntas está equilibrado; si se aumentara la escala de valor el juego terminaría demasiado pronto; y viceversa si se disminuyera.
- se comentó que las preguntas son muy interesantes y adaptadas a la vida en España.
- se sugirió que se elaboren más preguntas acerca de cosas de la vida cotidiana de la sociedad Española.
- se comentó que la redacción de las preguntas es susceptible de mejora.

En lo referente a diseño del tablero y logotipo:

- al preguntar la opinión acerca del nombre ESPABILA, los participantes mencionaron: “me encanta”, “está genial”; se dijo que es un nombre muy adecuado.
- se sugirió que se colocara el importe del valor de cada ciudad del “Mapa de España” dentro del mismo, ya que el valor solo se encontraba en el instructivo. Esto facilitaría al jugador diseñar su estrategia de juego.
- se mencionó que el tamaño del tablero es adecuado, ya que está en proporción con el tamaño de avatares y fichas, para los cuales hay suficiente espacio.
- el logotipo fue del agrado de los participantes así como el diseño del tablero.

Respecto a la dinámica del juego:

- se comentó que a pesar de que era la primera vez que los participantes jugaban “ESPABILA», la dinámica fue entendida y conforme avanzaba el juego las reglas se comprendieron mejor.
- se dijo que el hecho de que haya “juegos” dentro del juego, por ejemplo, “Casino (Black 18)” hace muy divertido el juego, “apostar es emocionante” comentaron.

- se comentó que otras dinámicas del juego como “La Isla” o “La cárcel” son sencillas de aprender.
- se propuso que se agilice el tiempo en llegar al “Mapa de España” y una vez llegado a este, que ahí se retrase la llegada a Madrid (que es el fin del juego) mediante “trampas” a las que se enfrenten en el camino.
- se comentó que el juego es dinámico, divertido y que además se aprenden muchas cosas nuevas y muy interesantes.
- se sugirió que sea posible “comprar” ciudades en cualquier momento del juego, o bien, que se colocaran más “Puentes” en el tablero.

Estas ideas, así como otras observaciones registradas por parte del equipo de observación se utilizaron para mejorar la calidad del juego en general. Para ver las notas tomadas durante los experimentos, ver Anexo 10: Notas tomadas por el equipo de observación durante los experimentos.

10. CONCLUSIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones respecto al *focus group* y al experimento del Juego de Mesa ESPABILA, las cuales se contrastan con las hipótesis de esta investigación para efectos de comprobar su validación.

10.1. CONCLUSIONES DEL *FOCUS GROUP*

Aunque el fenómeno de la inmigración es cuantificable estadísticamente, existen aspectos cualitativos que no aparecen reflejados en las estadísticas. Los datos del Observatorio Permanente de la Inmigración, nos dice que en España había al 1 de enero de 2013, 5.072.681 extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor, pero estos datos no nos ilustran sobre el estado de ánimo de las personas que han tenido que emigrar, ni sobre la percepción que acerca de ellas tiene la población receptora, cuestiones claves para la integración de estas personas.

Durante el *focus group*, se llegó a la conclusión de que cuando se pone cara a los números estadísticos, es cuando realmente se nota un impacto y la sociedad se sensibiliza ante la situación que viven los extranjeros en España.

En este sentido, el *focus group* ha enriquecido los conocimientos previos sobre los temas clave de esta investigación, como lo son el juego, la inmigración, la integración y la creatividad, ya que ha contrastado diversos puntos de vista que se enmarcan en un mismo foco: la eficiencia del juego, en específico ESPABILA, como vehículo que propicia la integración del inmigrante en España.

La participación de expertos en el *focus group* generó críticas constructivas acerca de ESPABILA. Las hipótesis planteadas en este trabajo de investigación fueron validadas mediante ocho conclusiones específicas del *focus group*.

Hipótesis Planteadas:

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS DEL *FOCUS GROUP*:

1. El comportamiento ante un juego genera cohesión en sus participantes, en específico extranjeros que residen en España ya que se persigue un objetivo común. Haciendo una analogía del fútbol como “juego de la vida”, se dice que quien se salta las reglas del juego no es bien visto, lo mismo pasa en la vida cotidiana, como lo son las leyes de Derecho y el buen comportamiento social.
2. El juego es un mecanismo de integración. En relación al mundial de fútbol “es increíble todas las banderas que aparecen” refiriéndose a la alta integración que se produce entre las personas de todo el mundo. No hay barreras a la comunicación, todos tienen un objetivo común y muy loable.
3. Uno de los problemas que dificultan la integración de los inmigrantes en España es el insuficiente entendimiento que hay entre las personas pertenecientes a diferentes colectivos de población.

La tolerancia entre españoles y extranjeros viviendo en España favorece es clave para que se integren a la sociedad o se aislen de la comunidad en que viven. Es por ello que la participación en reuniones de personas de distintas nacionalidades (en este caso, la participación en el juego de mesa ESPABILA) propicia el conocimiento de las diferentes tradiciones, cultura y formas de vida para así favorecer la integración de las personas.

4. Se reiteró que el juego es un espacio abierto a muchas posibilidades que tiene la característica de ser un ensayo para la vida y da apertura. Favorece a que los conocimientos aprendidos acerca de España sean más fácilmente transferidos entre individuos.

Debido a estos atributos, ESPABILA es una herramienta valiosa en la integración de inmigrantes como lo han sido muchos otros juegos puestos en práctica por la humanidad a lo largo de la historia.

5. El juego sirve a quien esté interesado en su propia integración, es decir, a quien tenga ánimo de nutrirse culturalmente. Esto va muy de la mano con las políticas y los planes de acción propuestos por el gobierno Español para la integración de los inmigrantes en cuanto a que las autoridades tienen un interés por comunicar a los inmigrantes, mediante distintas estrategias, toda la información necesaria para facilitarles su integración a la sociedad. Tan es así, que existen subvenciones de algunos organismos de Gobierno encaminadas a asociaciones u organizaciones que desean promover la integración del colectivo de inmigrantes en España.

Esta conclusión sirve de base para confirmar la hipótesis que menciona que las herramientas (en este caso, estrategias de comunicación de las autoridades) que ligan factores internos y externos del individuo motivan a los inmigrantes (que tengan ánimo de nutrirse culturalmente) para integrarse en la sociedad.

6. Se realizan esfuerzos por parte de instituciones públicas como privadas para que los inmigrantes se integren a la sociedad española de una manera paulatina, ofreciendo información acerca de trámites necesarios para su residencia en España, defensa legal, e incluso una bolsa de empleo que oriente a los inmigrantes en el ámbito laboral de acuerdo a sus capacidades. Ejemplo claro de institución pionera de estas iniciativas es la Asociación Hispano-Ecuatoriana RUMIÑAHUI en Madrid, por citar una de ellas. Este planteamiento, refuerza la hipótesis de que la existencia de herramientas de comunicación propuestas por entidades externas al inmigrante motivan su integración.

7. El contingente migratorio que llega a España se enfrenta a la tarea de desprenderse de muchos comportamientos que aprendieron en su país de origen; es una deshabilitación de las costumbres aprendidas para aprender nuevas. Una herramienta integradora como ESPABILA está enfocada a quitar esa “dureza” a la que se enfrentan los colectivos inmigrantes que experimentan al llegar a España en su vida cotidiana.
8. En ocasiones, el aislamiento de los inmigrantes puede ser resultado del desconocimiento de su situación particular por parte de la sociedad receptora, lo que origina que tanto el inmigrante y la sociedad nieguen o ignoren la existencia de un problema de integración. Este tema ocupa un lugar importante en la agenda de países receptores de inmigración, y España no es la diferencia. Se busca lograr una integración gradual y menos traumática para todos; no solamente es el inmigrante quien sufre este proceso, también la sociedad española sobrelleva los efectos a diferentes niveles.

Otra conclusión relevante es ESPABILA podría interesar a los españoles, basándose en el supuesto de reafirmar conocimientos y aprender más acerca de su propia cultura: recordar, vivir el juego.

Se obtuvieron valiosas aportaciones de cómo para dar a conocer ESPABILA: televisión, prensa escrita (revistas), locutorios, Internet, y a través de asociaciones, fundaciones y el Ministerio de Educación, así como bancos y cajas de ahorro, entre otros.

Estas aportaciones serán tomadas en ya que los resultados de la investigación fueron favorables. El apartado de investigaciones futuras abre la puerta a explorar una posible difusión masificada.

La sugerencia de los participantes del *focus group* es que ESPABILA se difunda a mayor escala. Se concluye que ESPABILA tiene los suficientes elementos (transmite conocimientos, es divertido, integra a las personas) para que cumpla con su principal objetivo, que es poner a disposición de los residentes en España una alternativa de comunicación y de aprendizaje orientada a conocer los derechos, obligaciones y cultura general española, con el propósito de facilitar su integración en la sociedad.

10.2. CONCLUSIONES DEL EXPERIMENTO: JUGANDO «ESPABILA»

A continuación se presentan las conclusiones referentes al análisis de la interacción de los grupos de estudio a partir de Bales (1960) así como las conclusiones relativas a las entrevistas realizadas a los participantes del juego.

10.2.1. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS IPA DE BALES

El análisis de los datos en la investigación ha tenido dos partes claramente diferenciadas. Por un lado, el análisis de los **Niveles de Observación**: tres niveles provenientes del *Interaction Process Analysis* (IPA) de Bales, más los 3 niveles adicionales propuestos para este estudio. Aquí buscábamos ver si la manera de interactuar de los participantes tendía a inclinarse hacia las reacciones positivas más que a las reacciones negativas. En general, aunque con alguna excepción, no existe variación significativa con tendencia a las reacciones negativas de todos los grupos de estudio.

Por otro lado, el análisis de las **18 Categorías de Observación**, en las que se averiguó si había relaciones entre los procesos de integración, involucramiento, creatividad y adaptación a partir de la participación en el juego que favorecieran la integración de los inmigrantes en España.

Veamos a continuación las hipótesis planteadas que son validadas este apartado:

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS DEL ANÁLISIS IPA DE BALES

1. Se observó una clara tendencia a que los niveles de reacciones positivas son más altos que los niveles de reacciones negativas, sustentado en los siguientes puntos:
 - a. Los participantes presentan mayores reacciones **socio-emotivas positivas**, fueron solidarios, prestaban ayuda a los demás, valoraban la participación de los otros y a su vez, eran valorados. Así mismo, el jugar ESPABILA propició distensión de los inmigrantes dentro del grupo; los participantes mostraron un alto grado de satisfacción por el hecho de jugar, lo cual se expresaba con sonrisas o bromas, pocos fueron los que “abandonaron mentalmente” la partida. Por otro lado, ESPABILA favoreció la concordancia de opiniones, la aceptación de los demás, y la cooperación grupal.
 - b. El nivel de tareas se inclina hacia el hecho de que ESPABILA propicia que el grupo **formule preguntas** en mayor medida de lo que proporcionan respuestas. Esto significa que los participantes muestran interés por conocer la dinámica y las reglas del juego; se considera que tienen dudas aceptables debido a que es la primera vez que juegan. Se observó que a medida que jugaban cada vez había menos preguntas al respecto de la dinámica, lo que lleva concluir que los participantes se vuelven más autónomos, sin embargo, esto no hace que disminuya la interacción de los participantes del grupo.
 - c. El juego ESPABILA estimula la **expresión** de sentimientos y opiniones, es decir, los participantes se mostraban abiertos a mostrarse expresivos, sin necesidad de depender de lo que otros expresaban.
 - d. Jugar ESPABILA fomenta que se pida más **orientación**, información y confirmación de reglas o de la dinámica del juego; así mismo, se observó que al comienzo del juego se solicita más orientación e información que al final del juego, cuando los participantes se familiarizan con la dinámica.
 - e. Mientras se jugaba ESPABILA, los participantes pusieron en práctica procesos relacionados con la **creatividad**; fueron capaces de plantear otras soluciones a las situaciones dadas en el juego, así como proponer nuevas interpretaciones a conceptos predeterminados.

- f. Se observó que la participación en el juego ESPABILA favoreció la **integración** de los participantes ya estos que se involucran positivamente en la dinámica; se identifican con situaciones planteadas en el juego y las relacionan sus propias experiencias.
- g. Se evidenció que las dinámicas del juego ESPABILA propiciaron la **flexibilidad** de los en el sentido de que se adaptan y asumían seriamente su rol en el juego y dentro del grupo. Los participantes mostraron mucho **interés** en el juego y ajustaron sus prioridades en concordancia con la dinámica de juego.

Si consideramos que todos los participantes del experimento fueron inmigrantes, que hablaban español (ya sea como lengua materna o no) se puede concluir que ESPABILA favorece en los inmigrantes la integración, la distensión, la toma de decisiones, la solicitud de orientaciones, sugerencias e información, la expresión de sentimientos, el involucramiento y la flexibilidad.

- 2. Se observó una clara tendencia a que los niveles de reacciones positivas fueron más altos que los niveles de reacciones negativas, demuestra que jugar ESPABILA contribuye positivamente a la integración e interacción de los participantes extranjeros que viven en España.
- 3. De todos los participantes del experimento, había una de ellas que era originaria de Vietnam, con tradiciones y cultura distintas del resto de participantes. A pesar de que tenía nivel de estudios de Licenciatura, claramente no tenía el mismo nivel de idioma español comparado con el resto. Esta participante obtuvo las puntuaciones más bajas en todas las categorías positivas de interacción y por otro lado, obtuvo las puntuaciones negativas más altas. La participante mostró disposición para jugar pero era claro que tenía limitantes en su interacción debido al menor grado de comprensión de las situaciones en el juego.
- 4. El grupo con un menor nivel de educación en relación con los otros grupos mostró un mayor nivel de involucramiento positivo que los demás grupos. Esto concuerda con la hipótesis acerca de que los conocimientos pre-concebidos relativos al contenido de ESPABILA: legislación y derechos humanos, arte y cultura, vida cotidiana, historia,

geografía y entretenimiento no son necesarios para que la integración se logre pero sí la favorecen.

Otras inferencias obtenidas a partir del análisis de Bales fueron:

La participante con mayor edad (52 años) obtuvo la puntuación más alta en cuanto a total de categorías positivas con respecto al resto de participantes lo que se deduce que en este experimento a mayor edad, mayor nivel de interacción positiva.

Por otro lado, el hecho de que los participantes presenten bajos niveles de creatividad no afecta negativamente a su nivel de involucramiento, el cual puede ser significativamente alto.

10.2.2. CONCLUSIONES DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS

Del análisis de las entrevistas realizadas a los participantes del experimento del juego se obtienen las siguientes conclusiones que validan las hipótesis planteadas en esta investigación:

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PARTICIPANTES

1. El hecho de que el 88% de participantes haya respondido afirmativamente a la pregunta de si ESPABILA contribuye a su integración en España, nos lleva a confirmar la hipótesis relativa a que el juego de mesa es eficaz para favorecer la integración de los inmigrantes:

2. La pregunta formulada a los participantes: ¿Jugarías ESPABILA al menos una vez más?, el hecho de que el 94% de los participantes respondiera que sí, sirve de base para apoyar la hipótesis relacionada con que cuando hay una herramienta (en este caso ESPABILA) que liga factores internos del individuo con factores externos, los participantes (todos inmigrantes) se sienten motivados a integrarse en la sociedad española. El hecho de que el 94% estaría dispuesto a jugar más veces el juego, representa un alto nivel de motivación por integrarse.

10.2.3. CONCLUSIONES DEL PROCESO CREATIVO UTILIZADO EN LA ELABORACIÓN DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

El proceso de creación del juego de mesa ESPABILA fue muy satisfactorio ya que el resultado final: el tablero, las preguntas, el instructivo, así como los demás elementos que integran el juego de mesa, mostraron ser adecuados para que los participantes jugaran y se divirtieran al mismo tiempo que aprendían aspectos relevantes de la sociedad española que validan las hipótesis planteadas en esta investigación:

HP) El hecho de jugar en contextos socio-culturales grupales favorece la integración de los inmigrantes de habla hispana en la sociedad española.

HS1) La interacción de los participantes en el juego de mesa ESPABILA favorece la integración social de los inmigrantes en España, poniendo de manifiesto que los conocimientos pre-concebidos referentes a temas jurídicos, sociales, artísticos, culturales no son imprescindibles para lograr dicha integración.

HS2) El juego de mesa ESPABILA elaborado con base en las técnicas creativas ideogramación, *brainstorming*, matriz de descubrimiento y *check list* es adecuado para que los participantes se diviertan y aprendan aspectos relevantes de la sociedad española, facilitando así su integración social.

CONCLUSIONES ESPECÍFICAS REFERENTES AL PROCESO CREATIVO UTILIZADO EN LA ELABORACIÓN DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

1. El uso de la técnica creativa de ***brainstorming*** sirvió de apoyo en todo momento la elaboración del juego en todas sus dimensiones, desde el producto tangible hasta su contenido, lo que resultó en un juego de mesa útil, que cumplió los objetivos para los que fue creado.
2. Los participantes hicieron comentarios positivos acerca del concepto detrás del juego, el cual fue concebido mediante la técnica creativa de **ideogramación**.
3. Mediante la técnica creativa de **matriz de descubrimiento**, se logró un equilibrio entre el contenido de conocimientos y el contenido de tipo lúdico, lo que dio como resultado que los participantes aprendieran al mismo tiempo que se divierten.
4. La técnica creativa **check list** fue utilizada para diseñar el tablero y el logotipo, el cual recibió comentarios positivos de los participantes,

11. APORTACIONES E INVESTIGACIONES FUTURAS

Esta investigación ha tenido su propio alcance. Sin embargo, durante el proceso de realización de la misma, se han identificado aportaciones y otras posibles líneas de investigación para efectos de ampliarla en un futuro. Estas son ideas que se guardan en nuestro ser, en nuestros pensamientos para que resurjan en otro momento después de ser asimiladas y maduras.

- a) Por un lado, ESPABILA sienta un precedente en el estudio de la inmigración que puede ser transferido a otros países. El mismo concepto podría ser trasladado a otros campos de comunicación, por ejemplo la realización de un programa televisivo con una dinámica parecida hasta una obra de teatro interactiva.
- b) Los contenidos del juego se podrían adaptar al ámbito empresarial, público o privado para efectos de favorecer la integración grupal entre individuos. En el sector educativo, sería posible aplicarlo en las aulas con el propósito didáctico de “enseñar aprendiendo”.
- c) ESPABILA actualmente está dirigido a personas que hablan castellano; ya sea como lengua natal o aprendida; sin embargo, es factible desarrollar el mismo concepto en otros idiomas que hablen los inmigrantes con más presencia en España, por ejemplo, en rumano, ya que, al 1 de enero de 2014, los inmigrantes procedentes de Rumania representaban el 15,2% del total de inmigrantes (INE, 2014) y el árabe, debido a que los inmigrantes de Marruecos representaban a esa misma fecha el 15% del total de inmigrantes (INE, 2014). El hecho elaborar espabila en otros idiomas no solamente significa traducirlo, sino también adaptar el contenido a situaciones específicas que pudieran interesar a los nativos de estos países.
- d) Por otro lado, ESPABILA está orientado específicamente a conocer aspectos de la sociedad española, por lo que la posibilidad de que sea orientado a conocer aspectos de otras sociedades, entiéndase, países, es muy amplia. En una futura expansión del proyecto podría ampliarse a países europeos con mayor índice de inmigración como

Alemania, Reino Unido y Francia e incluso, más adelante a otros continentes, empezando por América.

- e) Actualmente la metodología de ESPABILA contempla que las respuestas a las preguntas de conocimientos ya están dadas y el jugador solo tiene que elegir la correcta, es decir, de opción múltiple. En un futuro podría considerarse incluir una sección de preguntas abiertas de tipo casuístico, por ejemplo: *“¿cómo buscarías vivienda cuando llegas a España?”*. Esto es para efectos de ocasionar debate entre los participantes acerca de temas prácticos. El reto en este tipo de preguntas es cómo medir si se ha acertado o no en la respuesta, ya que el propósito de la pregunta no es en sí dar con la respuesta correcta, sino favorecer el debate y la discusión.
- f) ESPABILA está creado en un tiempo y contexto específicos, es decir, todo el contenido se basa en una “fotografía” de la sociedad española en el momento en que se realizó, esto afecta a todos los aspectos del juego, desde el tablero, el contenido de las preguntas o las reglas. A este respecto, se ha contemplado la necesidad de actualizar el juego cada año.
- g) ESPABILA está hecho para que la gente lo conozca, y en primer término, los inmigrantes. En cuanto a la cuestión de cuál sería el mejor medio de difusión del juego, el primer paso que se ha dado es presentarlo a la Secretaría General de Inmigración y Emigración, la encargada de proyectos para inmigrantes dio comentarios positivos acerca de ESPABILA y se llegó a la conclusión que es un proyecto con todas las posibilidades de ser apoyado por dicha Secretaría una vez que se haya terminado.
- h) Otro medio posible de difusión es a través de instituciones bancarias. Se ha considerado la acudir a un banco cuya filosofía incluya atender las necesidades de los inmigrantes para que dicho banco financie la elaboración de ESPABILA y al mismo tiempo, que se distribuya a través del banco, por ejemplo, como regalo por abrir una cuenta bancaria, hacer transferencias de remesas o bien, un regalo por fidelidad durante las fiestas navideñas.

- i) Por último, y no por ser menos importante sino por ser muy relevante, ESPABILA es un juego de mesa clásico, tangible, con su tablero de cartón ahulado, sus avatares, sus tarjetas de preguntas... pero ¿qué pasaría si fuera un juego virtual? Si ESPABILA fuera un videojuego, el potencial para llegar a un mayor número de personas es más amplio. En principio, sin necesidad de hacer modificaciones de idioma y contenido, prácticamente cualquier persona que hable español sería capaz de jugarlo, no importando nacionalidad, país de residencia o incluso edad.

La dinámica del juego se modificaría en el sentido de que no será necesario que seis personas se sienten alrededor de una mesa para jugarlo, sino que podría jugarse online con otras personas (tal vez más de seis) en cualquier parte del mundo. En este sentido, es posible que la actualización de contenidos por un lado sea técnicamente más fácil y por otro necesariamente se tendría que actualizar más constantemente y no esperar un año para hacerlo.

Todas estas líneas de investigación merecen la pena ser revisadas en profundidad. Como se observó durante las conversaciones con expertos y durante los experimentos realizados ESPABILA captó la atención y deleitó a todos los que tuvieron oportunidad de conocerlo. Decidir el futuro de ESPABILA empieza por su puesta en marcha definitiva, y a partir de ahí, los cinco continentes son el límite.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Para efectos de sistematizar la entrada de referencias bibliográficas y bibliografía, se utilizó la herramienta del programa Word “Referencias”, de tal manera que la siguiente lista se obtiene automáticamente con el formato requerido por la *American Psychological Association* (APA).

Ackoff, R. (1973). Science in the Systems Age: beyond IE, OR and MS. *Operational Research*, 661-671.

Adelantado, J., & Moreno, R. (2006). Ciudadanía y estado de bienestar: la inmigración femenina en España. *Revista de estudios sociais*, 49-70.

Alemán, C. (2009). Servicios sociales e inmigración en el contexto de crisis económica en España. En E. Aja, *La inmigración en tiempos de crisis* (págs. 148-163). Barcelona: CIDOB.

Bajo Santos, N. (2007). Conceptos y teorías sobre la inmigración. *Anuario Jurídico y Económico Escurialense*, 817-840.

Baldwin-Edwards, M. (2002). *Immigration and the welfare state: a European challenge to American mythology*. Atenas: Mediterranean migration observatory, working paper.

Bales, R. (1960). *Interaction process analysis*. Chicago: Chicago University press.

Benito, V. (2010). *I Seminario iberoamericano sobre políticas migratorias, cooperación al desarrollo, interculturalidad, integración social de los emigrantes latinoamericanos en España*. San Vicente, Alicante: Club Universitario.

Bing, I. (s.f.). *Bing*. Recuperado el 21 de Febrero de 2015, de Bing web:
<http://www.bing.com/images/search?q=juego+de+mesa+imagen&qpv=juego+de+mesa+imagen&FORM=IGRE>

Binmore, K. (1993). *Teoría de Juegos*. Madrid: McGraw-Hill-Interamericana España.

Blatner, H. (1988). *The art of play (El arte de jugar)*. Nueva York: Human Sciences.

Boden, M. (1991). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona: Gedisa.



- Brinkmann, S. (2012). *Psykoanalysen har stadig noget at sige i nøjagtigt betitlet bog. Politiken*. Recuperado el 48 de Abril de 2015, de www.politiken.dk/kultur/boger/fagliteratur_boger/ECE1851485/psykoanalysen-har-stadig-noget-at-sige-i-noejagtigt-betitlet-bog/
- Brown, R. (1989). *Creativity: what are we to measure?* New York: Plenum.
- Buytendijk, F. (1932). *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften (El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales)*. Amsterdam: Kosmos.
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres*. Paris: Galimard.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Claparède, E. (1927). *Psicología del niño y pedagogía experimental*. Madrid: Beltrán (obra original publicada en 1909).
- Clavijo, C., & Aguirre, M. (2002). *Políticas sociales y estado de bienestar en España: las migraciones sociales*. Madrid: Fundación hogar del empleado.
- Comín, F. (1996). *Historia de la hacienda pública I: Europa*. Barcelona: Crítica.
- Consejo de la Unión Europea. (2004). "Principios básicos comunes para las políticas de integración de los inmigrantes en la Unión Europea. Obtenido de http://europa.eu/legislation_summaries/justice_freedom_security/free_movement_of_persons_asylum_immigration/l14502_es.htm
- Corral, J., Lucas, M., González, A., & Seara, S. (13 de Junio de 2009). *Jesuscorral.blogia*. Obtenido de Jesuscorral.blogia web: <https://jesuscorral.blogia.com/2009/061302-categorias-de-observacion-de-bales.php>
- De la Torre, S. (1995). *Creatividad aplicada*. Madrid: Escuela española.
- Díez Morras, J. (2010). Inmigración laboral en La Rioja 2010. *REDUR* 9, 271-307.
- Domínguez, R., & Fuscó, C. (2005). *Aula intercultural*. Recuperado el 21 de Febrero de 2015, de Aula intercultural web: www.aulaintercultural.org/2006/11/19/turista-fronterizo-net-art-en-forma-de-juego-en-linea-para-la-reflexion-sobre-fronteras-e-identidades/



- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Espig-Andersen, G. (1990). *The three worlds of welfare capitalism*. New Jersey: Princeton University Press.
- Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 2-17. Obtenido de www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm
- European Commission. (2014). *EUROSTAT*. Obtenido de EUROSTAT web site: <http://ec.europa.eu/eurostat>
- Fadiman, J., Frager, R., & Vázquez, A. (2001). *Teorías de la personalidad*. Oxford: Oxford University Press.
- Faist, T. (1995). Ethnicization and racialization of welfare state politics in Germany and the USA. *Ethnic and Racial Studies*, 18(2), 219-250.
- Fernández Sánchez, P. (26 de Enero de 2015). *Expansion*. Obtenido de Expansion web site: <http://www.expansion.com/diccionario-economico/estado-de-bienestar.html>
- Freeman, G. (1996). *Migration and the political economy of the welfare state*. Annals of the American Academy of Political and Social Science.
- Freud, S. (1920). *Más allá de los principios del placer*. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- García García, F. (1981). *Creatividad e imagen en los niños*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- García, G., & Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa*. México: Editorial Lectorum.
- Gestiopolis. (s.f.). *Gestiopolis*. Obtenido de Gestiopolis web page: <http://www.gestiopolis.com/recursos/experto/catsexp/pagans/rh/27/sistemas.htm>
- Gonzalez R Arnaiz, G. (2002). *El discurso intercultural: prolegomenos a una filosofía intercultural*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Gordon, M. (1964). *Assimilation in American life. The role of race, religion and national origins*. Oxford: University Press.



- Gregorio Gil, C., Díaz Gómez, M., & Rivas Nina, M. (1994). *Guía de apoyo para el profesional de la intervención social con inmigrantes económicos y refugiados*. Madrid: Colegio oficial de psicólogos de Madrid.
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des Animaux (El juego de los animales)*. Paris: Felix Alcan Editeur.
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la educación física*. Madrid: INEF.
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta*, 153-182.
- Hayek, F. (2010). *La fatal arrogancia: los errores del socialismo*. Madrid: Union Editorial.
- Hollifield, J. (1992). *Immigrants, markets, and states: the political economy of postwar Europe*. Cambridge: Harvard University Press.
- Hoppe, H.-H. (1996). *Small is beautiful and efficient: the case for secession*. New York: Telos.
- Huerta de Soto, J. (2002). *Nuevos estudios de economía política*. Madrid: Unión Editorial, S.A.
- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Imágenes, G. (8 de Abril de 2015). *Google*. Obtenido de Google:
www.google.es/search?q=loter%C3%ADa+imagen&biw=1242&bih=612&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=QGgJVdeiDMGiUv2tgsgl&ved=0CAcQ_AUoAg#tbm=isch&q=l
- Instituto Nacional de Estadística. (s.f.). Obtenido de www.ine.es
- Instituto Nacional de Estadística. (31 de Diciembre de 2014). *España en cifras 2014*. (INE, Ed.) Obtenido de INE web page:
http://www.ine.es/prodyser/espa_cifras/2014/index.html#11/z
- Ioé, C. (2011). Notas sobre los efectos socioeconómicos de la crisis para la población inmigrada. *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*, 113, 65-95.
- Ioé, C. (2011). Notas sobre los efectos socioeconómicos de la crisis para la población inmigrada. *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*(113), 85-95.
- Ioé, C. (2013). La población inmigrada ante la crisis. ¿Mirando hacia otro lado? *Boletín Ecos*(24), 1-10.

- Jahartwick. (29 de Septiembre de 2011). *Jahartwick blogspot*. Recuperado el 17 de Abril de 2015, de Jahartwick blogspot web: www.jahartwick.blogspot.com.es/2011/09/el-juego-de-la-oca.html
- Losvideosmas. (s.f.). *Losvideosmas*. Recuperado el 14 de Abril de 2015, de Losvideosmas web: www.losvideosmas.net/sites/default/files/d916305e-f884-4d2a-8cb4-9d5adf2876e4_20130205040749.jpg
- Malgesini, G., & Gimenez, C. (2000). *Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Madrid: Catarata.
- Martínez Assad, C. (2012). *Los cuatro puntos orientales. El regreso de los árabes a la historia*. México: Editorial Oceano de México.
- Martínez Perales, B. (28 de Noviembre de 2012). *Slideshare*. Obtenido de Slideshare web site: <http://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Merton, R. (1956). *The focused interview*. New York: The free press.
- Mestre, R. (2001). *Inmigración, exclusión y género*. Zaragoza: Mira.
- Ministerio de la Presidencia. (2000). Ley orgánica 4/2000 de 11 de enero. Madrid: Boletín Oficial del Estado.
- Mobile, V. (24 de Octubre de 2013). 7 juegos que reducen la productividad en el trabajo. *La Vanguardia*. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/videojuegos-mobile/20131024/54391620401/juegos-productividad-trabajo-buscaminas-solitario-candy-crush-farmville.html#/?numPage=3>
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva .
- Mora Vanegas, C. (03 de 07 de 2008). *Gestiópolis*. Obtenido de Gestiópolis web site: <http://www.gestiopolis.com/marketing/uso-de-los-focus-group.htm>
- Moreno Fernández, F. (2009). *Dspace*. Obtenido de dspace.uah.es/dspace/handle/10017/11262
- Moreno Fuentes, F., & Bruquetas Callejo, M. (2011). *Inmigración y Estado de bienestar en España*. Barcelona: Obra social La Caixa.



- Navarro, V. (2004). *El estado de bienestar en España*. Madrid: Tecnos.
- Observatorio permanente de inmigración. (2007). *Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007*. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>
- Osborn, A. (1960). *Imaginación aplicada*. Madrid: Velflex.
- Pascual, J., Galán, J., Izquierdo, L., Santos, J., Izquierdo, S., & González, J. (29 de 07 de 2009). Una herramienta didáctica para la enseñanza de la teoría de juegos mediante internet. (EDUTEC, Ed.) *Revista Electrónica de tecnología educativa*, 1-14. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec29/>
- Pavlov, I., & Anrep, G. (1960). *Reflejos condicionados: una investigación psicológica de la actividad en el córtex cerebral*. New York: Dover publications.
- Piaget, J. (1961). *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*. México: FCE.
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Fondo de cultura económica (publicado originalmente en 1945).
- Playstation. (2011). *Undersiegegame*. Recuperado el 25 de Febrero de 2015, de Undersiegegame web: www.undersiegegame.com/media.php?area=screenshots
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española. Obtenido de www.rae.es
- Retortillo Osuna, A., Ovejero Bernal, A., Cruz Sousa, F., Lucas Mangas, S., & Arias Martínez, B. (2006). Inmigración y modelos de integración: entre la asimilación y el multiculturalismo. *Revista universitaria de ciencias del trabajo*, 123-139.
- Rogers, C. (1986). *Libertad y creatividad en la educación en la década de los ochenta*. Barcelona: Paidós.
- Rothbard, M. N. (1994). Nations by consent: decomposing the nation state. *Journal of libertarian studies*, 7.



- Ruiz de Lobera, M. (2004). Inmigración, diversidad, integración y exclusión: conceptos clave para el trabajo con la población inmigrante. Ministerio de sanidad, servicios sociales e igualdad. Obtenido de www.injuve.es
- Ruiz Socarras, J. (2011). *Ilustrados*. Obtenido de Ilustrados web page:
<http://www.ilustrados.com/tema/8402/Premisas-metodologia-para-aplicacion-enfoque-sistemico.html>
- Sanchez-Cuenca, I. (2009). *Teoría de juegos*. Madrid: Centro de investigaciones sociológicas.
- Secretaría de estado de inmigración y migración. (2011). Plan estratégico de ciudadanía e integración 2011-2014. Madrid: Ministerio de trabajo y asuntos sociales.
- Secretaría de estado de inmigración y migración. (2007). Plan estratégico de ciudadanía e integración 2007-2010. Madrid: Ministerio de trabajo y asuntos sociales.
- Seed studios. (2011). *Undersiege*. Obtenido de Undersiege web page:
<http://www.undersiegegame.com/media.php?area=artwork>
- Senge, P. (1992). *La quinta disciplina*. Barcelona: Garnica.
- Seybold, A. (1976). *Principios didácticos de la educación física*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Simon, J. (1990). *Population matters. People, resources, environment and immigration*. New Brunswick: Transaction publishers.
- Sindominio.net. (s.f.). *Sindominio.net*. Recuperado el 15 de 03 de 2015, de www.sindominio.net/fiabrera/bordergames/
- Soysal, Y. (1994). *Limits of citizenship: migrants and post-national membership in Europe*. Chicago: University of Chicago Press.
- Spencer, H. (1897). *Fundamentos de la psicología*.
- Sternberg, R., & Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.
- Tijuana calling. (s.f.). *Turista fronterizo*. Obtenido de Turista fronterizo web page:
<http://www.thing.net/~cocofusco/credits.html>
- Torrance, E. (1965). *Rewarding creative behaviour*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.



- Tribalat, M. (1996). *De l'immigration à l'assimilation Enquête sur les populations d'origine étrangère en France*. Paris: La découverte/Ined.
- Trilla, J. (1993). *La educación fuera de la escuela, ámbitos no formales y educación social*. Madrid: Ariel.
- UNESCO. (2 de Noviembre de 2001). *UNESCO*. Recuperado el 17 de Abril de 2015, de Portal UNESCO: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (1 de Marzo de 2015). *Diversidades el juego de la creatividad*. Obtenido de Diversidades web page: www.diversidades.net
- Universidad de Costa Rica. (2011). *Youtube*. Obtenido de Youtube web site: <https://www.youtube.com/watch?v=k7HI6MO9uyM>
- Various. (2015). *Demografía de Alemania*. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Alemania#cite_note-55
- von Neumann, J., & Morgestern, O. (1944). *Teoría de juegos y conducta económica*. Princeton: University Press Princeton.
- Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Wordpress, Z. (10 de Noviembre de 2011). *Wordpress*. Obtenido de wordpress.com: www.zero389.wordpress.com/2011/08/03/semana-2-definicion-pensamiento-sistemico-y-vision-sistemica/
- Zender, M. (s.f.). Desporte, espectáculo y teatro político: Una nueva visión del juego de pelota maya en el periodo clásico. *Publicaciones en línea de PARI*, 1-3. Recuperado el 26 de Febrero de 2015, de www.mesoweb.com/pari/publications/journal/404/desporte.pdf

13. BIBLIOGRAFÍA

- Abel, T. (1984). *Los extranjeros y el deporte*. Colonia: Pahl-Rugenstein.
- Allison, M. (1979). A comparative analysis of Navaho indian and aglo basketball sport systems (Análisis comparativo de los sistemas deportivos del basketball entre indios Navaho e inglés). *International review for the sociology of sport*, 14, 3-4, 75-86.
- Checkland, P. (1981). *Systems thinking, systems practice*. Michigan: J. Wiley.
- Elizaga, J., & Macisco, J. (1975). *Cepal*. Recuperado de Marzo 13, 2015, www.repositorio.cepal.org/handle/11362/7611
- González, A., & Riesco, M. (2006). *Recursos para la educación intercultural*. Dialnet-uniroja. Recuperado de www.Dialnet-RecursosParaLaEducacionIntercultural-2044386.pdf
- Heinemann, K. (2002). Deporte para inmigrantes, ¿instrumento de integración? *Apunts, educación física y deportes*, 68, 24-35.
- Heinemann, K., & Dietrich, K. (1991). *Projektbericht zur Evaluation des DSB-Projekts "Sports für Ausländer"* (Informe del proyecto para la evaluación del proyecto "Deporte para inmigrantes"). Hamburgo.
- Heinemann, K., & Schubert, M. (1994). *Sportverein-Ergebnisse eine empirischen Untersuchung (Clubes deportivos-resultado de un análisis empírico)*. Schorndorf: Hoffmann.
- Heitmeyer, W., Müller, J., & Schröder, H. (1996). *Türkische Jugendliche in Deutschland (Jóvenes turcos en Alemania)*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- JL, A. (n.d.). *Asesores 8k*. Recuperado de Marzo 29, 2015, Asesores 8k web page: <http://www.asesores.8k.com/matdesc.htm>
- Kandil, F. (2000). *Entre la estigmación cultural y la separación ideológica. Inmigrantes musulmanes en Alemania*. Baden-Baden: Nomos Verlag.
- Kleindienst-Cachay, C. (1996). Mujeres inmigrantes ¿también excluidas del deporte? *Fit und gesund mit sport*, 191-202.
- Kotler, P., & Keller, K. (2006). *Dirección de marketing*. México: Pearson educación.
- Marsal, J. (1969). *Hacer la América: autobiografía de un inmigrante español en la Argentina*. El Instituto.

Portes, A., & DeWind, J. (2004). Un diálogo transatlántico: el progreso de la investigación y la teoría en el estudio de la migración internacional. *Conferencia inaugural en el IV congreso sobre la inmigración en España: ciudadanía y participación*. Gerona. Recuperado de www.estudiosdeldesarrollo.net/coleccion_america_latina/repensando/Repensando_1undialogo.pdf

Rittner, V., & Breuer, C. (2000). *Soziale Bedeutung und Gemeinwohlorientierung des Sports (Significación social y orientación positiva general del deporte)*. Colonia: Sport und Buch Strauss.

Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.

Sánchez Barricarte, J. (2010). *Socioeconomía de las migraciones en un mundo globalizado*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Solé, C., & Cachón, L. (2006). Presentación Globalización e inmigración: los debates actuales. *Revista española de investigaciones sociológicas*(116), 13-52. Recuperado de www.reis.metapress.com/content/58nx145663720547/

Schwarz, T. (1987). *Türkische Sportler in Berlin zwischen Integration und Segregation (Profesorado deportivo turco en Berlín. Entre integración y segregación)*. Berlín: Express edition.

Zapata Barrero, R. (2000). La época de la inmigración y su tratamiento politológico: una nota bibliográfica. *Revista Española de Ciencia Política*, 167-180.

14. ANEXOS

14.1. ANEXO 1. INMIGRACIÓN HASTA 2007 Y SITUACIÓN ACTUAL EN ESPAÑA: LOS EFECTOS DE LA CRISIS DESDE 2008

DATOS DEL OBSERVATORIO PERMANENTE DE INMIGRACIÓN HASTA 2007

Todos los datos que aparecen en este anexo se refieren a extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor a 31 de marzo de 2007 y proceden de ficheros, sin datos de identificación personal, cedidos por la Dirección General de la Policía y de la Guardia Civil y explotados por el Observatorio Permanente de la Inmigración. Este incluye a los extranjeros nacionales de países de la Europa Comunitaria, del Espacio Económico Europeo y de la Confederación Suiza, así como a sus familiares y los familiares de españoles, a quienes les es de aplicación el Régimen Comunitario y son documentados con una tarjeta de residencia, y a los extranjeros de nacionalidades diferentes a las mencionadas más arriba, a quienes les es de aplicación el Régimen General y deben obtener la correspondiente autorización de residencia, que puede ser temporal o permanente. Las variables que se presentan en las tablas son las siguientes:

- Comunidad autónoma y provincia en que residía el extranjero cuando se expidió la tarjeta o autorización que estaba en vigor el 31 de marzo de 2007.
- Continente y nacionalidad del extranjero.
- Régimen de residencia.
- Sexo.
- Grupo de edad y media de edad.
- Lugar de nacimiento.
- Para los incluidos en el Régimen General, el tipo de autorización de residencia.

La agrupación de países en continentes atiende a criterios pragmáticos, tratándose como continentes separados la Europa Comunitaria (en la que se incluye, además de los estados que integran la Unión Europea, a los estados que integran el Espacio Económico Europeo y a la Confederación Suiza, y desde el 1 de enero de 2007 a Bulgaria y Rumania) y el Resto de Europa, así como Iberoamérica y América del Norte. En América del Norte constan exclusivamente los datos de Estados Unidos y Canadá, incluyéndose las cifras relativas a México en Iberoamérica.

En Asia se recogen los datos correspondientes a las ex-repúblicas soviéticas de esa área geográfica.

Todos los nacionales de países integrados en el continente “Europa Comunitaria” y sus familiares y familiares de españoles nacionales de terceros estados figuran incluidos en el Régimen Comunitario de residencia, excepto algunos nacionales de Bulgaria y Rumania que debido al periodo transitorio aprobado por Acuerdo de Consejo de Ministros de 22 de diciembre de 2006 se incluyen todavía en el Régimen General.

Según datos del Observatorio Permanente de la Inmigración, al 31 de marzo de 2007 había en España 3.236.743 extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor, lo que implica un incremento del 7,11% respecto a 31 de diciembre de 2006. La cifra ha aumentado en el último trimestre en 214.935 personas.

Según régimen de residencia, 2.207.123 extranjeros (el 68,19% del total) estaban incluidos a 31 de marzo de 2007 en el Régimen General y 1.029.620 el 31,81%) estaban incluidos en el Régimen Comunitario, del que forman parte los nacionales de países de la Europa Comunitaria, así como sus familiares y los familiares de españoles.

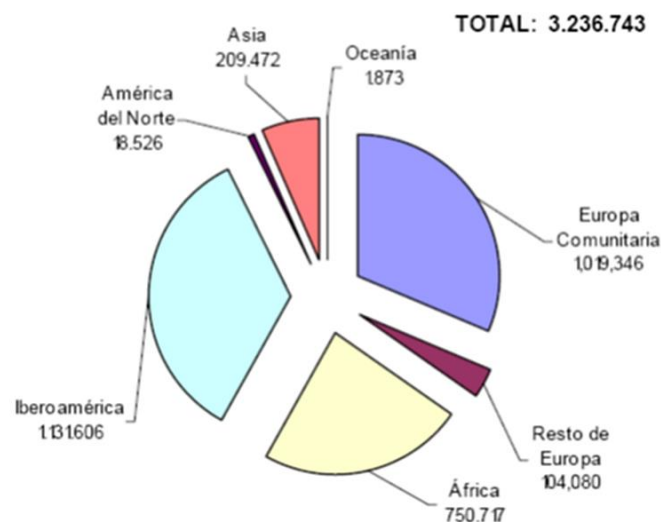


Figura 65. Extranjeros según continente
Observatorio permanente de inmigración. (2007). Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>

Según continente, el 34,97% de los extranjeros eran iberoamericanos, el 1,50% eran nacionales de países pertenecientes a la Europa Comunitaria, el 23,20% africanos, el 6,47% asiáticos, el 3,22% eran europeos de países no comunitarios, el 0,57% norteamericanos, y el 0,06% nacionales de países de Oceanía. De 1.123 personas no constaba la nacionalidad o figuraban como apátridas.

Según nacionalidad, los colectivos mayoritarios al finalizar marzo de 2007 eran el marroquí (575.460 personas), el ecuatoriano (394.040), el rumano (264.928), el colombiano (237.468) y el británico (179.202). Las personas de estas cinco nacionalidades representaban el 51,03% del total de extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor en España en marzo de 2007. Seguían en importancia numérica el colectivo chino (104.852 personas), italiano (101.279), peruano (100.763), argentino (91.767), alemán (78.313), portugués (76.669) y búlgaro (73.828).

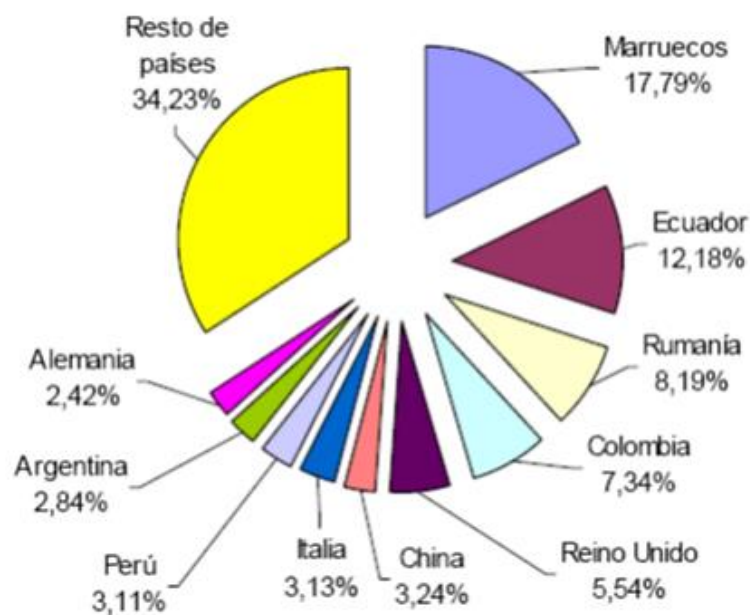


Figura 66.

Extranjeros

residentes según nacionalidad

Observatorio permanente de inmigración. (2007). Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>

Los mayores incrementos numéricos entre diciembre de 2006 y marzo de 2007, por lo que se refiere a las nacionalidades con más de veinte mil personas en España a 31 de marzo de 2007, han correspondido a los rumanos (53.603 personas), marroquíes (31.739), ecuatorianos (17.807), búlgaros (13.654) y colombianos (11.964).

Y los mayores incrementos porcentuales entre diciembre de 2006 y marzo de 2007 entre las nacionalidades con más de veinte mil personas en España a 31 de marzo de 2007, han correspondido a los rumanos con el 25,37%, los búlgaros con el 22,69%, bolivianos con el 12,53%, y con más del diez por ciento los peruanos y nigerianos.

Según comunidad autónoma de residencia, Cataluña, Madrid, Comunidad Valenciana, Andalucía, Canarias y Murcia agrupaban a más de tres cuartas partes (76,78%) de los extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor en España al finalizar marzo de 2007.

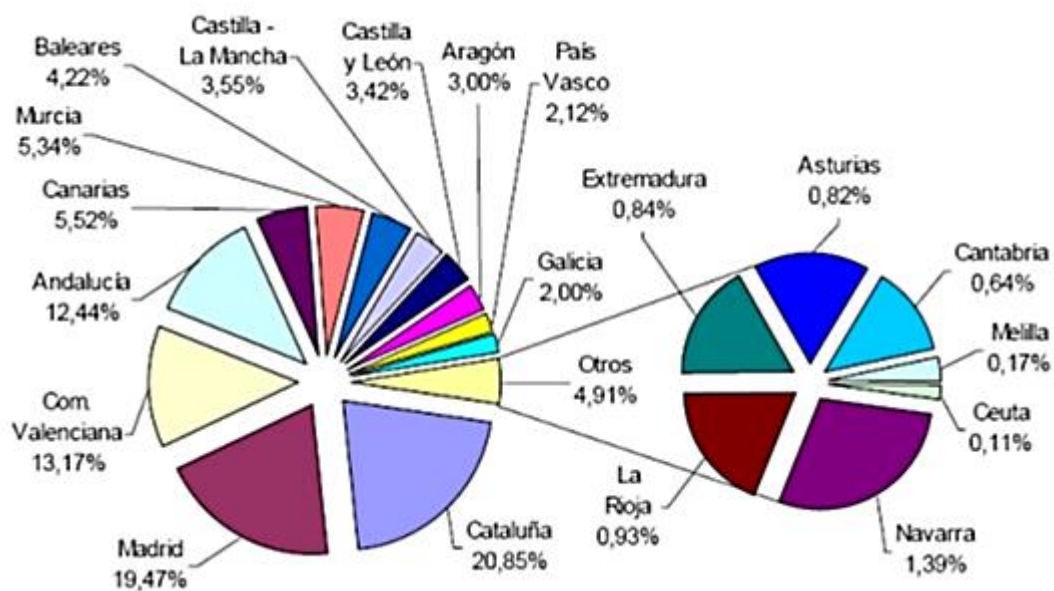


Figura 67. Extranjeros residentes según comunidad autónoma
Observatorio permanente de inmigración. (2007). Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>

Los extranjeros incluidos en el Régimen General eran mayoría en todas las comunidades autónomas con la excepción de Canarias, Galicia y Ceuta, en las que los incluidos en el Régimen Comunitario eran más numerosos.

Según provincia, sólo en Madrid y Barcelona se localizaba más de la tercera parte de los extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor a 31 de marzo de 2007 (el 33,66%).

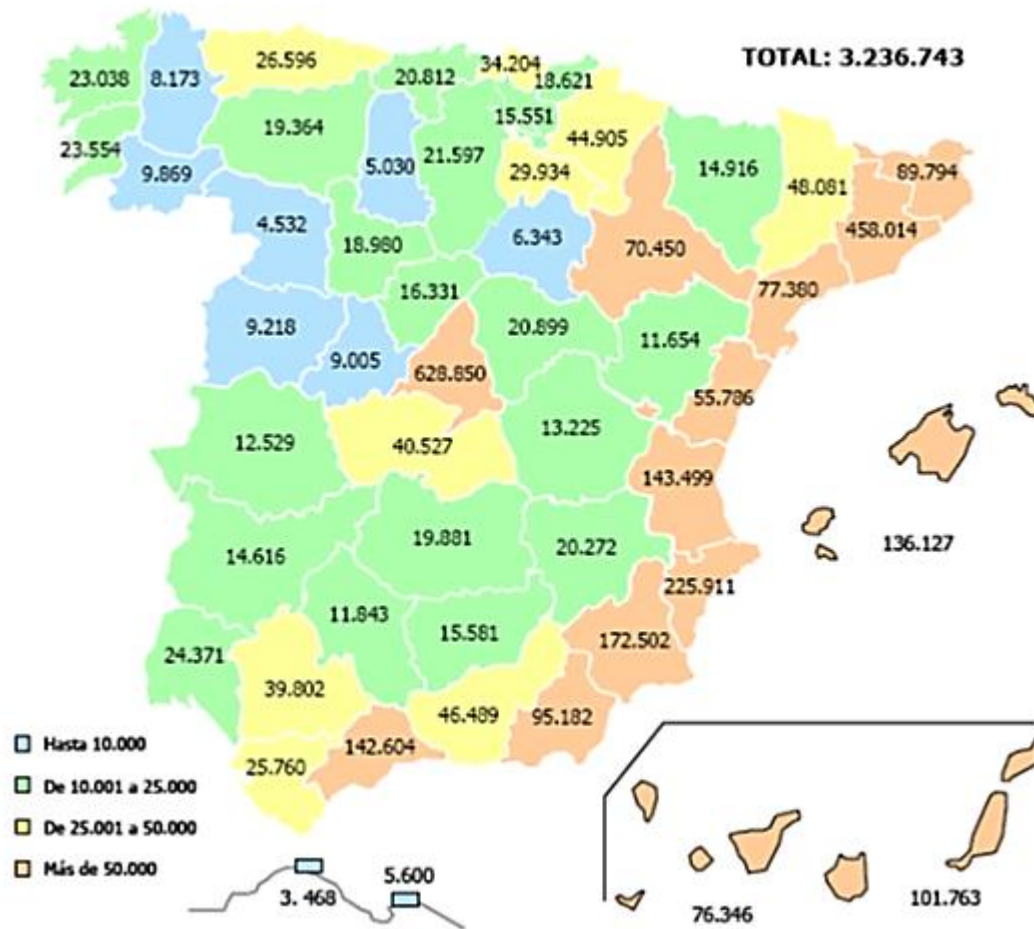


Figura 68. Extranjeros residentes según provincia

Observatorio permanente de inmigración. (2007). Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>

Según sexo, 1.751.518 (el 54,12%) de los extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor el 31 de marzo de 2007 eran varones y 1.484.678 (el 45,88%) mujeres; de 547 personas no constaba el sexo. Los varones eran mayoría en casi todas las provincias menos en Melilla, A Coruña, Asturias, Palencia, Córdoba, Ourense, Cantabria, Sevilla, Salamanca y Zamora.

Según grupo de edad, 407.523 extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor (el 12,59%) eran menores de dieciséis años, 2.685.354 (el 82,97%) tenía entre dieciséis y sesenta y cuatro años y 143.674 (el 4,44%) era mayor de sesenta y cuatro años; de 192 personas no constaba la edad.

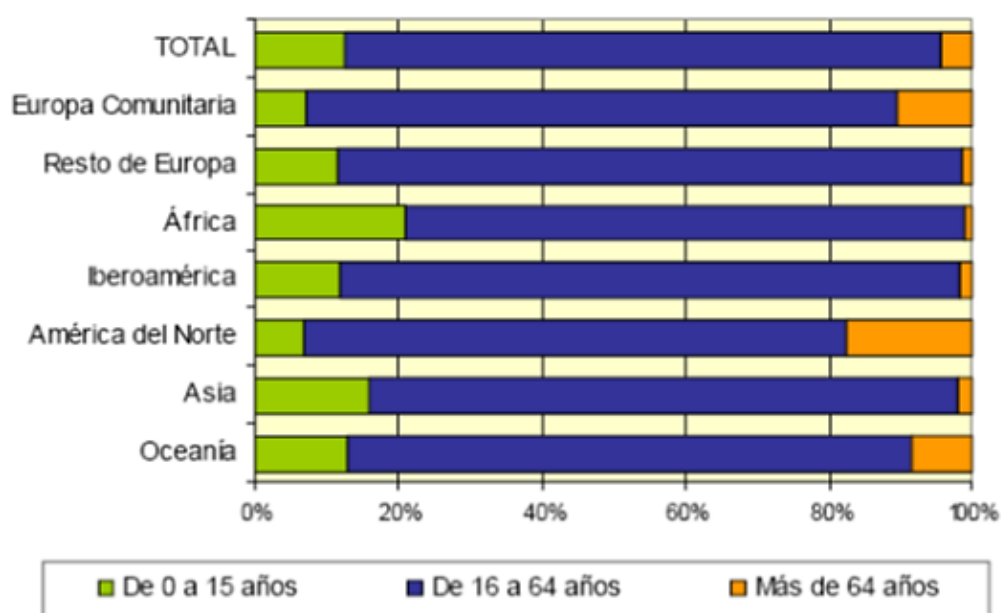


Figura 69. Extranjeros residentes según continente y grupo de edad
Observatorio permanente de inmigración. (2007).

Extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor al 31 de marzo de 2007. Obtenido de <http://extranjeros.empleo.gob.es/es/Estadisticas/index.html>

Por provincia, es en Madrid (76.412) y Barcelona (67.067) donde se encuentran el número más elevado de extranjeros menores de dieciséis años; en estas mismas provincias se encuentran el mayor número en el grupo de edad entre dieciséis y sesenta y cuatro años (Madrid con 539.888 y Barcelona con 381.690); mientras que son las provincias de Alicante (39.472) y Málaga (18.739) donde se encuentran el mayor número de extranjeros mayores de sesenta y cuatro años.

Por continente, en todos los casos el grupo mayoritario era el de los que tenían entre dieciséis y sesenta y cuatro años, que representaban el 87,41% entre los europeos no comunitarios, el 86,55% entre los iberoamericanos, el 82,54% en los europeos comunitarios, el 82,04% en el caso de los asiáticos, el 78,75% de los nacionales de Oceanía, el 78,02% para los africanos y el 75,66% de norteamericanos.

Por otra parte, los menores de dieciséis años alcanzaban el porcentaje más alto en el colectivo africano con un 20,87%, mientras que los mayores de sesenta y cuatro años alcanzaban el dato más alto entre los norteamericanos con un 17,60%.

La media de edad de los extranjeros con tarjeta o autorización de residencia en vigor a finales del primer trimestre de 2007 era de 34 años, tanto en mujeres como en varones.

Según continente, la media de edad más elevada era la de los norteamericanos (45 años) y europeos comunitarios (40 años), y la más baja la de los africanos (28 años) y asiáticos (31 años). Los europeos no comunitarios tenían una media de edad de 34 años y los iberoamericanos tenían una media de edad de 32 años. Según nacionalidad, entre los colectivos nacionales con más de veinte mil personas con tarjeta o autorización de residencia en vigor, los suizos eran los que tenían una media de edad más alta (55 años) y los nacionales de Marruecos la media de edad más baja (28 años).

SITUACIÓN ACTUAL EN TORNO AL FENÓMENO MIGRATORIO EN ESPAÑA: LOS EFECTOS DE LA CRISIS DESDE 2008

A continuación se expone la situación que vive España en torno al fenómeno de la inmigración a partir de año 2008 cuando la crisis económica impacta al país.

La sociedad española se enfrenta a su tercera etapa económica recesiva en los últimos 35 años, cuya duración no es posible prever. El actual contexto ofrece como novedad el hecho de que los inmigrantes representan el 10.9% de la población del país (Instituto Nacional de Estadística, 2014).

España se ha visto confrontada con tres momentos económicos recesivos, que se expresaron en una importante pérdida de puestos de trabajo y el consiguiente incremento del desempleo. El primero de ellos se desarrolló en un periodo de tiempo prolongado (1976-1985). Según el Colectivo IOÉ (2011), esto supuso la pérdida de 1,8 millones de empleos y el incremento de la tasa de desempleo desde el 4,6% hasta un 21,6%. Por entonces, la población de origen extranjero representaba apenas el 0,8% del total de los habitantes del país. En los años siguientes se produjo un incremento de la ocupación y una disminución del paro, pero este se instaló ya en unas magnitudes siempre superiores al 15% de la población activa.

El segundo momento de crisis se desarrolló en un espacio temporal mucho más reducido (1991-1994), lapso en el que se perdieron 850.000 puestos de trabajo y la tasa de paro volvió a ascender, desde el 16,3% hasta un histórico 24,1%. Por entonces, la población de origen inmigrante representaba el 1,1% del total poblacional (Colectivo IOÉ, 2011).

En la actualidad, la sociedad española vive un tercer momento recesivo. En los años transcurridos de la crisis de 2008 hasta el momento, la tasa de paro ha aumentado más del

doble, en 2008 era de 11.3% y en 2013 de 26.1% (INE, 2009-2014). La gravedad del momento no radica solo, en la magnitud de la tasa de desempleo sino en el carácter global de la crisis, y de las políticas que se vienen adoptando en el ámbito de la Unión Europea, que auguran un periodo de penurias sociales que no será breve.

En este contexto de incertidumbre hay una novedad de peso en la sociedad española: actualmente los inmigrantes representan el 10.9% de la población, de acuerdo con el INE (2014).

Hasta el año 2007, se vivió un ciclo de crecimiento económico en España y había en el país 3.236.743 extranjeros con tarjeta de autorización de residencia en vigor según datos del Observatorio Permanente de la Inmigración de ese 2007. Para más detalles de cómo se encontraba la situación de la inmigración en España hasta el año 2007, ver Anexo 1. Datos del Observatorio Permanente de inmigración hasta 2007. Es a partir de 2008 cuando la crisis impacta, al menos, a nivel económico y social la vida de los españoles y de los inmigrantes.

Impacto económico de la crisis en la población inmigrante

Ocupación y desempleo: A nivel económico, es posible medir el impacto de la crisis en términos de ocupación y desempleo. De acuerdo con datos de Colectivo IOÉ (2013), hasta mediados del año 2013 el número de ocupados disminuyó de forma dramática, perdiéndose 3,7 millones de empleos y en términos porcentuales la pérdida de empleos fue más significativa para el colectivo inmigrante, 20,9% frente a la población nativa, 17,5%.

Como resultado, la tasa de ocupación, es decir, el porcentaje de ocupados con respecto a la población en edad laboral, disminuyó entre los hombres inmigrados de 79,7% en 2007 a 53,6% en la primera mitad de 2013 más que en los españoles, de 77% a 60,7%. Así mismo la tasa de ocupación de las mujeres, cayó más en las inmigrantes de 60,7% a 48,2% que en las nativas, de 54,5% a 50,6%.

El año 2009 fue el mayor en términos de pérdida de empleo, que impactó más entre los hombres inmigrantes (-12,5%) que sobre los nativos (-8,5%), de acuerdo a Colectivo IOÉ (2013).

Siguiendo con los estudios de Colectivo IOÉ (2013), se observa que en el año 2010 la caída del empleo se moderó y la caída de empleo en el caso de mujeres inmigrantes casi no existió.

Sin embargo, desde 2011 se empieza otra vez un ciclo que se caracteriza por la pérdida de empleo de hombres y mujeres inmigrantes, por lo que en 2012 ya se nota que las mujeres inmigrantes se acercan a los niveles de pérdida de empleo que los hombres inmigrantes.

Estas diferencias a través del tiempo son consecuencia de que en un primer momento de la crisis, el sector más afectado fue el de la construcción (donde evidentemente trabajaban más hombres, tanto inmigrantes como autóctonos), posteriormente y a partir de las últimas reformas laborales cae también la ocupación en el sector servicios, donde las mujeres inmigrantes y autóctonas tienen más participación.

Ingresos por salario: Otro factor de medición del impacto económico de la crisis lo es los ingresos por concepto de salario. De acuerdo con Colectivo IOÉ (2011) la crisis ha aumentado la diferencia de salarios entre inmigrantes y españoles, además ha supuesto una disminución absoluta en el salario medio de los inmigrantes. Por otro lado, el ingreso medio de los hogares inmigrantes es inferior y a partir de 2008 se notan las dificultades para llegar a fin de mes, para pagar alquiler o hipotecas, así como para afrontar créditos. Esto da como resultado un mayor índice de privación de bienes materiales y en casos extremos, pobreza, la cual refleja tasas más elevadas en la población inmigrante que en la española.

Impacto social de la crisis en la población inmigrante

El impacto social de la crisis en la población inmigrante empieza por entender las consecuencias de la pérdida de desempleo en relación con la renovación de los permisos de residencia (Seminari, 2010). De acuerdo con la legislación de extranjería, los permisos de trabajo se renuevan dependiendo de que el inmigrante cotice en la Seguridad Social. En la actualidad, el hecho de que el desempleo se haya disparado, coloca a los inmigrantes en una situación en la que no pueden tener acceso a renovar su permiso de residencia y por lo tanto, convertirse en ilegales.

Esto origina un círculo en el que los inmigrantes se ven sin acceso a prestaciones de desempleo, lo que origina el decremento en la calidad de vida, además de que favorece la explotación laboral, la precarización y la estigmatización del colectivo inmigrante. Los derechos de los inmigrantes se ven afectados en el sentido de que la libertad de circulación y residencia, así como su derecho al trabajo y el acceso a la vivienda se ven restringidos (Seminari, 2010). Por otro lado, el acceso a educación, sanidad y educación quedan extremadamente reducidos.

De acuerdo con Alemán (2009), la crisis origina que la población inmigrante sea más propensa a que la población autóctona a necesitar apoyos de tipo social debido a tres características específicas de la situación que viven en España:

1. Los inmigrantes tienen una fuerte presencia en trabajos de sectores con alta incidencia de temporalidad, como la construcción o la hostelería, por lo que el desempleo crece más en este colectivo.
2. Los inmigrantes carecen de redes de apoyo de familiares o amigos en España.
3. Los inmigrantes continúan teniendo la responsabilidad de enviar remesas a familiares que se encuentran en su país de origen.

De acuerdo con Alemán (2009:157) para los inmigrantes “los servicios sociales se convierten en la puerta de acceso para su proceso de inserción (...)o la primera puerta de entrada en muchos casos para el resto de servicios públicos y políticas sociales”.

En resumen, el impacto social de la crisis en los inmigrantes se traduce en aumento de precariedad, fragmentación social y exclusión.

Estrategias para la integración de inmigrantes

El hecho de que haya un 10% de inmigrantes en España es motivo suficiente para mejorar los servicios y prestaciones sociales dirigidos a este colectivo de la población. Alemán (2009), propone, entre otros, los siguientes:

- Ensanchar los objetivos de los servicios sociales mediante el reforzamiento de la cooperación entre administraciones y organizaciones no gubernamentales
- Coordinar las acciones de la iniciativa privada dirigidas a atender las necesidades del colectivo inmigrante. Así mismo coordinar los recursos disponible para ello a nivel central, autonómico y local.
- Aumentar la información estadística que refleje la realidad en torno al fenómeno migratorio.
- Propiciar la proactividad. Los servicios sociales están concebidos para atender a quien los solicita, en este sentido, se propone que sea la administración o las organizaciones

no gubernamentales quienes realicen actividades de carácter preventivo y se anticipen a las necesidades de las prestaciones sociales de los inmigrantes.

- Mejorar los instrumentos informativos dirigidos a inmigrantes, es decir, la numerosa información en diversos ámbitos, incluida la de apoyos a inmigrantes debe estar disponible de manera adecuada para el colectivo de la población que no conoce la estructura institucional y administrativa de España.

14.2. ANEXO 2. TRANSCRIPCIÓN DEL *FOCUS GROUP*

Moderador: Quisiera que por favor se presenten, que nos digan la actividad que realizan, la organización que representan y cómo ésta tiene un impacto ya sea en un juego, en la inmigración, en la creatividad para la integración. Y también ¿cuándo fue la última vez que jugaron un juego de mesa?

Periodista: Me llamo PERIODISTA, soy brasileña, llevo viviendo mucho tiempo en Madrid, hace años y soy periodista. Trabajo para la Televisión Educativa Iberoamericana y ahora mismo hago guiones para un programa que emitimos a través del canal internacional de la Televisión Iberoamericana y es un programa abierto a todo pero creo da mucho énfasis a lo que es Iberoamérica. Es de lunes a viernes y cada día está dedicado a un tema. Hay un día que se llama “Así somos” y en ese día procuramos destacar las culturas de los diversos países de Iberoamérica, lo que se esté desarrollando en ese momento.

También trabajo en teatro y mi relación con la creatividad y la integración es que yo estuve también hace varios años en un trabajo que se llamaba “La mujer invisible”, la autora es una inglesa que es una refugiada que llega a Inglaterra pero eso da igual donde sea, es la política globalizada de cuando uno llega. Entonces durante mucho tiempo estuvimos viajando por todos los sitios y ves ahí entonces cómo es la relación con las personas y qué significaba para cada uno de ellos. Iba a Guinea Ecuatorial por ejemplo y todavía la gente que quería cruzar, que quería venir a España lo asimilaba de una forma.

Cuando estuve en Estados Unidos la gente que ya había cruzado, entonces lo veían de otra forma. En Brasil ver este fenómeno de una u otra forma me ayudó a actuar, porque es otro proceso yo creo ahí. Entonces es un poco eso para decir lo que es mi contacto más con estos temas, además en mis relaciones personales y de trabajo, entonces es un poco eso que está la creatividad, la forma en que en el teatro queríamos acercar a las personas y nos decían “qué bien viene esta obra” porque la verdad todos los días vemos cosas de inmigración pero son todos números pero cuando tú pones cara a ese número es cuando hay realmente un impacto y te sensibilizas ante esta situación de millares de personas que están

viviendo así. Y la última vez que jugué un juego de mesa fue hace mucho, la verdad no soy mucho de juegos de mesa.

Educadora: Bueno, yo soy EDUCADORA, estoy trabajando en el Departamento de Didáctica con una Beca de Colaboración y ahora mismo estoy coordinando un campamento que se llama “Vacaciones de colores”. He salido hace un ratito de ahí y juego mucho juegos de mesa porque hace un ratito estaba jugando cartas con ellos. También por otro lado soy profesora de secundaria, imparto la asignatura de Educación Plástica y Visual y yo creo que estando aquí en este Departamento en el Museo de Arte Infantil pues el tema de la creatividad y del juego siempre se trata.

Profesora: Bueno, yo soy PROFESORA, soy Profesora Asociada de la Universidad Complutense, de la Facultad de Educación y mi relación directa con el juego la tengo a través de mi tesis doctoral que versa sobre el juego y el arte moderno y las implicaciones que esto tiene en la educación. Entonces para mí el tema es apasionante, y la última vez que jugué un juego de mesa fue el Parchís y fue hace mucho.

Contable: Yo soy CONTABLE, soy de México y aparte también soy encargada, responsable del Departamento de Administración en una empresa que se dedica a las limpiezas y mantenimiento aquí en Madrid. Tengo dos años viviendo en España y en la empresa trato con personas inmigrantes y más que nada tenemos que ver cómo adaptarlos, cómo hacer que se sientan a gusto en la empresa. En cuestión de juegos tiene no recuerdo cuánto tiempo que no juego, pero el último que he jugado fue el Monopolio.

Economista: Me llamo ECONOMISTA, buenas tardes, mil disculpas por el retraso, me confundieron por ahí porque yo suelo venir antes o a la hora exacta, por eso me caracterizo... pero por ahí pregunto a un estudiante dónde queda la facultad y me dice: “Mira coges una cuesta por ahí y en cinco minutos ahí estás” y me ha mandado al otro lado.

Casi tengo audiencia con el Presidente de la Nación porque estaba ahí enfrente... Mi nombre es ECONOMISTA, soy ecuatoriano, estoy por aquí en España ya siete

años, antes estuve un poco de tiempo antes de venir, en Italia. Tengo mis estudios universitarios, soy Economista, en Ecuador tenía unos Títulos de Especialización de Educación Fiscal, eso lo conozco bastante y lo sigo practicando acá también. Dentro de mi organización a la cual estoy asociado hago un voluntariado desde hace siete años, desde que vine a España.

Ha sido un trabajo bastante arduo dentro del plano reivindicativo de los derechos de los Inmigrantes sin distinción de raza, nacionalidad, religión ni nada. ¿En qué consiste esto? Pues en que se integren a la sociedad española, al contexto de todas las relaciones que tienen aquí, que logren sus papeles legalizados, por las vías legales, que no sean explotados y todos los trámites que esto implica porque hay de por medio gente que lo manipula y a lo mejor no logran tener los papeles a tiempo y gastan mucho dinero.

También tenemos una bolsa de empleo en la que procuramos ubicarles de acuerdo a sus características, a las actividades de la persona que lo requiera y si se adapta, pues muy bien.

Tenemos dentro de nuestros objetivos como Asociación algunos proyectos de desarrollo y co-desarrollo que los venimos desarrollando ya en forma muy mínima pero sí con el Ecuador hacia algunas comunidades. Desde ese punto de vista estamos trabajando bastante y hemos hecho la lucha continua desde el año 2001 y desde que entró en vigencia la nueva ley de Inmigración.

Luego hubo una serie de reformas y cambios porque había una serie de limitaciones que iban en contra de los derechos y la dignidad de los inmigrantes que nos encontrábamos acá. Fuimos los pioneros en hacer las concentraciones en algunos colegios, en algunas parroquias, la famosa marcha a raíz de la muerte de esos dos ecuatorianos que hubo: un accidente de tren y una camioneta que los embistió y pues estuvimos ahí encabezando con esa manifestación.

Eso por un lado, el derecho reivindicativo pero paralelamente a eso pues también hacemos un poco de cultura, arte y hasta participamos en todos los eventos de mesas redondas, seminarios, conferencias, charlas, cursos que se nos invitan. Al

momento desde este año estoy en el área administrativa y financiera de mi organización a raíz de que estamos trabajando con una subvención que nos concedió el Ministerio y eso nos ha permitido tener una profesional en Derecho para temas de inmigración a medio tiempo y en las otras áreas administrativas también tenemos personal a medio tiempo.

De esa forma también hemos podido crear una delegación en Valencia y en Murcia. Lógicamente pues subvencionados con este aporte que nos da el Gobierno, ya este es el segundo año que lo hace y esperamos que de esa manera se pueda continuar. Podríamos ampliar el ámbito territorial.

Tenemos unos estatutos, podríamos conformar delegaciones en Zamora, Burgos, Barcelona y otras ciudades que nos han pedido pero para eso tenemos que contar con dinero y la infraestructura que sea necesaria. Pues por el momento soy yo y en lo que pueda participar o quieran preguntar pues yo encantado.

Moderador: Gracias. Uno de los objetivos que tenemos en este focus group es analizar si el juego didáctico facilitaría la integración del inmigrante. Entones yo sería el que dirigiría el diálogo, sobre todo preguntándoles a ustedes dos que son las que se dedican a estar en interacción con los juegos y a estudiarlos de fondo. ¿De qué manera como una herramienta didáctica pudiera favorecer a que el inmigrante se pueda integrar? Entendiéndose como esto como una herramienta con la que se difundiría la cultura.

La hipótesis que he diseñado es que a través de que este juego aplicado de forma eficaz podemos difundir los conocimientos y una vez que el conocimiento ha sido adquirido le facilitará la vida para poder integrarse a la sociedad. Entonces, tomando en cuenta los elementos del juego quisiéramos saber qué opinan, si ¿realmente podría ser una vía eficaz? ¿Cuáles serían las ventajas y las desventajas de utilizar el juego?

Profesora: Yo creo que el juego es un espacio abierto a muchas posibilidades, luego ya depende del tipo de juego que se quiera hacer. Si es un juego de reglas o si es un juego... no sé, dependiendo, es que juegos hay muchos tipos. Y claro, cuál es el objetivo principal del juego. Por ejemplo un juego de azar normalmente no tiene

muchas consecuencias pero los juegos de competición en los que a lo mejor se pueden hacer unos planteamientos que impliquen la superación de pruebas y a lo mejor esos sí son más educativos porque jugar el azar en sí mismo como que no.

Catedrático: Creo que al proponer como método un juego para la integración, independientemente cuál sea, no sé si ya les has dicho cómo es el juego {dirigiéndose a MODERADOR} pero lo cierto es que hay mucha historia y mucha filosofía sobre el juego y en primer lugar el juego tiene la característica de ser un ensayo para la vida, eso no sé cuántos autores lo han dicho.

Pero a su vez si se trata de un juego que tiene apertura en las reglas, yo creo que eso tú lo entiendes excelentemente bien {dirigiéndose a PROFESORA} lo que sucede es que el propio juego da apertura y genera reglas. Hay algunos en este sentido, obviamente creativos que con determinadas reglas hay las intervenciones de los jugadores y generan reglas que explican, que actúan, que hacen que se genere más cada vez una integración.

Que está el sujeto mismo que en este caso podría ser el mismo inmigrante con todas sus características que juega pero que se pone en la posición de jugador. Por lo tanto, personaje real inmigrante que se pone en la posición de jugador que puede ser la de inmigrante o la de no inmigrante. Y entre cada uno de los jugadores se produce una interacción a través de un objeto que es el juego mismo, pero esa interacción está regida por normas, por reglas. En los juegos que son muy cerrados, en los juegos de imitación o en los juegos de azar es todo lo contrario, te permite ver las distintas perspectivas.

En todo caso yo creo que el factor educativo que tiene el juego sí que es verdad que genera otras nuevas posibilidades, otras formas y desde luego la de integración está clarísima. El jugador, la persona queda representada por el jugador que actúa en el juego pero a su vez hay otro jugador, y otro jugador y dependiendo de la actividad que haga otro jugador tiene que hacer alguna cosa... pero detrás de cada jugador están las personas. Se entiende que esto en definitiva es la socialización, los niños aprenden a socializarse a través del juego

que la propia educación pero allá por el siglo XVI que eran muy inteligentes, Luis Vives por ejemplo decía “Instruir deleitando”, “aprender deleitando”, o sea, a través del juego se aprende. El problema es que se pueden aprender cosas buenas y cosas malas, todos hemos jugado a policías y ladrones, pero en todo caso el juego sí que es un ensayo para la vida. Ahora, ¿ese carácter simbólico del juego puede transferirse después a una relación más rica y más de carácter simbólico? ¿Van a permanecer los efectos del simbolismo del juego? Esa es la pregunta tal vez más poderosa.

Moderador: Y sobre todo si el inmigrante está interesado, porque uno de los componentes de cualquier juego y de los más importantes es la disposición del jugador. Entonces, en sí el juego tendría que ser suficientemente capaz de llamar la atención, de motivar para que realmente cumpla con el objetivo para el que se haya diseñado. Por ejemplo, en la experiencia de cada uno, porque cada uno interactuamos de cierta manera con la familia u otra persona, por eso les preguntaba al principio si recuerdan la última vez han jugado porque además yo creo que lo que dice CATEDRÁTICO es que es una representación de la vida, siempre recordamos en el otro jugador algún suceso que nos pasó. En este caso lo que intentamos es difundir estos conocimientos de la vida de España como es geografía, como es historia, como es cultura de una forma divertida.

Profesora: También el juego tiene una característica que es que lo que se aprende, además que se aprende mucho, puede ser transferido. Entonces es una manera de difundir ciertas cosas y asumirlas, que formen parte de la experiencia del individuo, lo cual un juego bien planteado puede ser muy educativo.

Periodista: ¿En este caso os referís solamente a los juegos de mesa?

Catedrático: No, a cualquier juego. Luego lo que tendríamos que preguntar en un momento determinado si es que viene al caso es realmente, porque lo que se diga en el juego hay que ver si no se puede aplicar a un juego en concreto.

Economista: Pues yo podría decir que el juego es el que puede romper cualquier hielo en una reunión de un grupo de personas con cualquiera que sea el juego. El que esté siendo director ve que no hay un contacto o una química entre la gente la primera

iniciativa es plantearse un juego, cualquiera que sea, para poder conocernos en general y de esta manera estamos rompiendo el hielo. Es una forma ya de comunicación. Que luego podamos ya organizarnos en base a ciertas reglas y normativas de un determinado juego ya es otra cosa.

Aquí mismo en España hay algunas asociaciones que tienen una cantidad infinita de equipos, hablemos de fútbol y que se dedican a ese deporte. Ahora que no hay una integración con el nativo de aquí porque son grupos sociales que solamente se han unido para ese tipo de evento por determinada nacionalidad o por determinada región. Entonces ¿qué pasa? Se da un choque es porque todavía no ha habido justamente integración.

Catedrático: Uno de los problemas que estamos observando es que muchos de los grupos, muchos de los inmigrantes que vienen ellos mismos generan un gueto. Es problemático ya que en este momento social cuando España ha entrado, y sobre todo la Comunidad de Madrid, un porcentaje muy alto... porque antes éramos ejemplo de integración y de aceptación y de maravilla ¿por qué ya no lo somos?

Periodista: Porque hay muchos inmigrantes...

Catedrático: Claro, el círculo social necesita articularse ¿saben que sucede? Que para tener también algún grado de cohesión y de defensa los propios inmigrantes también forman un grupo “no poroso”, es un problema. Los que estamos no recibimos tan bien y los que vienen, algunos de los que vienen por lo que habría que hacer algún análisis más en profundidad de las etnias distintas que van apareciendo: del Este, de Iberoamérica donde también hay diversidad, del Norte de África. Entonces ¿por qué, por ejemplo los norteafricanos y más concretamente Mauritania y más concretamente marroquíes, están cerrados en su propio círculo?

Profesora: Bueno, yo también soy profesora de Secundaria, soy profesora Asociada, yo puedo decir que mi experiencia es completamente distinta. Yo veo jugar al fútbol y ahí no importa nada más. Ahí viene un grupo de alumnos y en el momento que se juntan como quince vamos a repartirnos y en cuanto sale la pelota se acaba el problema.

Los niños de secundaria son muy problemáticos porque son muy activos y además hay mucho mal educado, en fin...hay muchas cosas pero en el momento en que aparece el balón se acabó el problema. O sea que el poder del juego es tan grande que ellos mismos se articulan. Hay unos que ves que tienen muchos problemas en general, ya no digo inmigrantes y españoles, da igual. Cuando están en el terreno de juego ahí se comportan todos ¿y por qué? Pues muy fácil, porque ellos saben que hay unas reglas y las conocen y además de conocerlas saben que el que se salte esas reglas no es admitido por el grupo. Inmediatamente el grupo sí impresiona, a lo mejor a un profesor no, pero el grupo sí impresiona.

Catedrático: ¿Y desde ahí se podría llegar a una transferencia de las reglas sociales?

Profesora: Pues no lo sé pero realmente lo que yo veo es que se hacen muchos amigos jugando al fútbol.

Catedrático: Muchos enemigos aquí, como el que me partió la pierna

Profesora: Pero aquí la verdad es que no veo que haya ese problema, el problema está afuera y yo también sí veo que se hacen como guetos y efectivamente hay muchos subgrupos, al menos en mi Instituto, de sudamericanos que se esperan a la puerta todos los días antes de salir y antes de entrar y todos los días después de salir. De manera que esos grupos no se integran bien y es que hay otros que sí, y precisamente cuando ves que juegan es cuando más se integran.

Periodista: Yo creo que en una escuela, dentro de un colegio hay una convivencia de varios grupos sí creo que haya integración y puede ir a más a partir de esos juegos

Profesora: Porque incluso parejas salen...

Periodista: Por eso, es que en la escuela esos grupos ya están mezclados pero cuando hablaban de los adultos jugando al fútbol yo imaginaba a los adultos que ya habían llegado adultos y ya se formaron... pero los jóvenes tienen todavía toda esa posibilidad grande porque llegan, van a estudiar van a un colegio grande y se forman y el juego sí une. Me acuerdo de esa película "La gran final" ¿la habéis visto? ¡Qué real esa película!, no sé, pasa el partido en cada parte del mundo y se ve cómo se une gente completamente distinta por ver un partido de fútbol y pues

están todos ahí: se abrazan, se besan, es genial, me encanta. Y yo creo que hay una diferencia de los jóvenes...

Catedrático: Cuando los equipos juegan en un mundial de fútbol, es increíble todas las banderas que aparecen, ves a la italiana, la brasileña, aparece la francesa, aparece la inglesa. Argentina jugó cinco banderas más tres de autonomías, ocho. La única que fue contestada desafortunadamente fue la castellana, la española. Pero eso es simbólico...

Moderador: Ahora, ¿qué pasará con la persona que sale de trabajar tendrá disposición? ¿le interesará jugar? Alguien que tiene 8 o 10 horas de turno laboral. Porque eso es lo que en este caso es preocupante: Si va a tener o no un objetivo para la persona a la que queremos dirigirnos. En el caso de una persona joven de una escuela es más fácil que por su mismo rol juegue, ¿pero qué pasa con las personas cuando van creciendo y tienen una vida laboral? ¿qué piensan? ¿qué pasa con esos colectivos?

Catedrático: En definitiva, ¿el juego es suficientemente atractivo para la consecución de objetivos? ¿El juego realmente va a motivar por sí mismo o va a tener alguna consecuencia?

Profesora: Yo creo que una característica que tenemos los humanos es que siempre que podemos jugar, jugamos, el problema es cuando no se puede. Si una persona está agotada por un trabajo, lo que menos le apetece es dedicar esa energía a jugar porque hay que descansar.

Catedrático: Esta es otra teoría: el juego... ¡cómo consume tanta energía!, es increíble.

Profesora: Si, bueno, es eso también. Para implicarse en el juego se necesita una energía y ciertas ganas, definitivamente el juego tiene esa característica. Empieza y termina, es como un lugar entre paréntesis de la vida normal.

Periodista: Pero también depende del juego porque mucha gente sale muy agotada del trabajo, trabajó todo el día muchas horas y se va a jugar al fútbol. Yo me acuerdo que, yo soy de Río, trabajé en una época en una radio por la noche y los camareros

que salen de trabajar a las doce o una se iban a jugar, se pasaban jugando hasta no sé qué hora de la madrugada.

Profesora: Es que siempre que podemos y tenemos esa oportunidad, el juego es tan atrayente que la gente aprovecha y juega.

Economista: Lo que sí es que hay muchos factores que inciden en la actividad de la persona o del grupo que pueda conformar un equipo o ir a participar en un juego que lo deseé. La situación es que en la que está uno viviendo, el ritmo de trabajo que uno tiene, la distancia que implica trasladarse del trabajo a la ciudad o reunirse en un lugar determinado, eso de lunes a viernes. Pero cuando se quiere hacer una actividad deportiva o te dedicas a un juego entre sábado y domingo la gente sí está dispuesta. Yo les cuento, entre paréntesis, que yo fui funcionario muchos años en mi país, funcionario público, y ahí salíamos a las cuatro de la tarde.

Moderador: ¿De dónde eres?

Economista: De Ecuador. Salíamos a las cuatro de la tarde y entonces con todos los compañeros íbamos a hacer un poco de deporte hasta las seis o siete que es cuando ahí oscurecía o bien con luz artificial seguíamos jugando y después a la piscina de agua caliente y frescos a la casa cualquier día de la semana. Por lo general siempre lo hacíamos un jueves, pero ¿por qué? Porque después del juego nos íbamos a comprar unas cervecitas... pero hacíamos deporte y sí se puede, es cuestión de iniciativa.

Profesora: Otra manera es que como es placentero el juego en sí mismo. Esa es una de las características del juego. El que no juega por placer, no juega.

Economista: De acuerdo, todo tiene que ser divertido.

Catedrático Bueno, la verdad es que también es un placer enorme jugar y encima llevarse unas pelillas.

Periodista: ¿Unas qué?

Catedrático: Dinero, llevarse algo.

Profesora: Ya, pero lo que hay que pensar que un jugador no es como un participante, sino más bien es como echar las cartas, el proponer, que la suerte te sonría pero a la vez no puedes hacer otra cosa más que esperar. Es como la lotería...

Catedrático: Como la vida misma...

Profesora: ...tú compras un décimo... por eso les decía que depende del tipo de juego. A lo mejor, en uno como la lotería es difícil socializar con nadie, aunque también tengas tu grupo de amigos y sus cosas

Catedrático: Si, yo creo que está el tipo de juego y el contenido del juego. En cuanto al contenido del juego en este en concreto me he dado cuenta que es un contenido de conocimiento. Entonces depende del contenido que sea en parte, pero el juego en sí. Desde luego yo creo que en cualquier juego aunque puede ser jugado individualmente, siempre tienes a alguien enfrente aunque seas tú mismo. Pero siempre es imposible jugar si no tienes un contrincante. Pero el contrincante puede ser individual o colectivo.

Profesora: También los observadores son co-jugadores del juego, con lo cual si se hace un juego y además hay expectación pues también los jugadores deben ser acompañados por los espectadores.

Catedrático: ¿Y tú qué piensas a esto? {Dirigiéndose a EDUCADORA}}

Educadora: Bueno, también creo que sí es verdad que hay que aportar, que sobre todo también se potencia mucho la imaginación de cada uno, tanto para niños como para adultos y la propia creatividad, cómo se sale de lo cotidiano. A mí me gusta quedar con mis amigos y muchas veces jugamos a algo, entonces es como una relación distinta a hacer otra cosa, por ejemplo salir de fiesta. Pues si nos quedamos una tarde entera jugando un juego te conoces también de otra forma y desarrollas mucho tu imaginación.

Moderador: También sería importante analizar quién está interesado en difundir cultura porque lo que este juego promueve es una transferencia de conocimiento. En nuestra sociedad actual, si conocemos algún organismo que esté interesado, si nosotros mismos estamos preocupados porque todos somos responsables de un

fenómeno que es contemporáneo que es el convivir, que es el aprender con el que está a un lado. ¿En su experiencia cómo pueden ver esta relación de “vamos a reunirnos para aprender”? ¿Eso pasa o no pasa? ¿o solo nos vamos a reunir para descansar, para olvidar?

Contable: Yo creo que siempre que estás en un ambiente de distintas nacionalidades, uno siempre quiere conocer más del otro. Siempre busca saber qué es lo que ha vivido, cómo ha vivido, qué costumbres tiene. Entonces siempre buscas aprender de otra persona, conocer más y saber que no sólo tu ámbito es lo que existe sino que hay más, y cómo poder tratar a los demás también porque tenemos diferentes formas de pensar, diferentes formas de ser y a veces no entendemos. Entonces el estar conociéndonos unos a otros, el estarnos preguntando el cómo eres, qué haces, qué costumbres tienes te ayuda a abrirte también con los demás y a conocer de las culturas.

Moderador: Por ejemplo, tú vienes del ámbito empresarial {dirigiéndose a CONTABLE}, ¿están las empresas interesadas en difundir a sus trabajadores, a sus empleados más conocimientos?

Contable: Bueno, en cuestión del juego no lo enfoco tanto pero sí funciona y ¿por qué? Porque aún estando en el ámbito empresarial la gente quiere conocer de los demás. A mí, yo como persona extranjera me sucede, siempre me están preguntando: “¿y tú cómo vienes y tú qué haces?”. Siempre.

Les parece interesante porque a veces se quedan con una idea de lo que es en determinados países y no se dan cuenta de que hay más, como que se quedan con lo que han visto, a lo mejor, en la televisión y no hay más y piensas que solo que vives en tu país existe y que al momento de hacer esa convivencia y transferencia de conocimientos de unos con otros puedes abrirte.

Profesora: La ventaja que yo veo en el juego para conocer a las personas es que el juego como tiene que ser ese aspecto de vida que aunque tenga que estar unido a la realidad no es la realidad, la gente de alguna manera se siente más libre, más ligera. No sé cómo decirlo, no se siente tan: “voy a conocerte a ti porque eres mi

compañero”, si no que te conoces de una manera divertida. Entonces la gente se abre de otra manera. Quizá sean más sencillos, más sinceros...

Periodista: ¿Cómo vas a hacerlo?

Profesora: Si, mira, si yo te tengo que conocer a ti porque me han presentado y por narices te tengo que conocer, yo tengo como que una barrera. Pero si yo estoy jugando contigo y estoy hablando contigo de alguna manera yo me abro a ti y tú a mí y comentamos de una manera más abierta, más divertida, más ligera.

Catedrático: Podría ser una estrategia de las empresas masiva propia de los altos ejecutivos en las que las empresas mismas concertaban un tipo de juego a veces hasta peligroso que consistía en pasarse un fin de semana en el bosque con problemas, con trampas, luego había que atrapar un animal... en fin con muchos retos que de alguna manera eran artificiales pero que servían como una gran descarga por una parte de esa tensión que se acumulaba durante el tiempo durante la semana y segundo, servía mucho para la relación, el conocimiento, etc. y también conocer también a la gente en otra perspectiva.

Desde luego creo que ese momento, desde mi punto de vista, a las empresas se les ocurrió un poco esto sobre todo para la integración de unos y otros pero pudiera ser y ese pudiera ser que, y volvemos a los tipos de juegos: hay algunos que por ejemplo los altos ejecutivos es tanta pasta que nadie lo piensa ni por lo más remoto, pero por ejemplo establecer algún tipo de campeonato dentro de las propias empresas y ahí entraría el juego de mesa o un juego parecido al que aquí se propone. O un juego de ficción. Los juegos de ficción también son muy importantes.

Profesora: Son muy importantes. Pero por ejemplo un juego que esté basado en el vértigo pues para eso no hay chiste. Pero por ejemplo si se tiene que organizar una obra de teatro en la cual cada uno adopta un personaje, incluso puede ser que hasta los personajes se hagan en base a las personas que actúan, igual habría ahí una especie de diseño del personaje con respecto a cada uno de los actores pues eso es muy rico.

Moderador: Y por ejemplo, ¿sería apetecible jugar un español con un inmigrante? ¿sería interesante verlo? ¿Tú lo ves por ejemplo en los cursos que impartes, tienes un alumno que sea de otro lugar?

Educadora: Sí, tengo una chica extranjera y el año pasado también y en el niño... yo creo que es distinto porque todas las actividades se plantean como juego y ella entra dentro de todos los juegos, ellos no se ven distintos a otros, ella es una más.

Periodista: Yo también pienso que en esa pregunta de que si a un español le importaría jugar con un inmigrante, yo pienso que sí, que cualquiera juega con cualquiera que piense que va a hacer agradable el juego y no va a jugar si piensa que es un desagradable cada vez que pierde se pone pesado... pero si no, yo creo que cualquier adulto no tendrá ningún problema.

Economista: En mi asociación, en los equipos de fútbol y lo menciono porque es el deporte por excelencia por la cantidad de espectadores que va llevando, en cada equipo debe haber de una sola nacionalidad diferente. Entonces qué pasa, que ellos ya tienen esa visión de integración, de conformar distintos equipos con distintas nacionalidades, no pueden haber dos jugadores de la misma nacionalidad. Entonces si son 22 jugadores pues tiene que haber 22 nacionalidades, si es que logran tener los 22 jugadores pero por lo menos los 11 principales sí son de distintas nacionalidades y ahí se ve cómo conjuga la integración entre ellos. Ahora este deporte es universal y casi la mayoría conoce sus reglas de juego y pues ahí está la ventaja porque no necesariamente tiene que ser un español para saber las reglas del juego, él se las sabe con tal de estar en la cancha con el uniforme y el balón.

Profesora: Bueno, cuando empiezas a ver la dinámica del juego, ya estás “venga, vamos a jugar” y lo pasamos estupendamente bien y se disfruta mucho. A la vez es un juego muy creativo porque continuamente se están cambiando reglas: “ahora tú eres color amarillo...” Ahí si es muy importante el profesor porque es el que va a controlando las reglas, haciendo giros, “ya no vamos a hacer esto” y entonces presenta propuestas como “vamos a hablar sobre el amor y luego se cambia el tema”.

Catedrático: Vamos a ver el placer que generan los juegos de azar, si es que el juego en sí mismo produce placer, la misma disputa produce placer. El tener compañeros en donde tienen que repartirse el objeto, el balón también tiene su gracia, ¡¡venga chupón!! Pero y cuando se trata con un elemento que también tiene mucho que ver con la vida, yo creo que también esto tiene valor.

Cuando el inmigrante llega a un país porque no conoce las reglas, que muchas veces es eso, que no conoce las reglas, no puede compartirlas porque no puede, porque no sabe o porque también se le es esquivo la forma de decir “estas son las reglas”. Además tienen que desacostumbrarse a las reglas que traen, es una des-habilitación de las cosas aprendidas para aprender nuevas cosas, lo cual es bastante duro.

Pero cuando se tienen las reglas de azar aparecen unas reglas estándar y unas formas de actuación que realmente serían absolutamente imprevistas, pero eso es el azar. Todo es por causas desconocidas, si conociésemos todos los elementos que influyen en algo lo sabríamos y serían causas, no serían casualidades.

Profesora: Es que el azar está como muy desprestigiado pero en realidad influye mucho en nuestras vidas... ¿Y qué pasa en la vida? Que a veces encuentras por azar a la persona de tu vida, hay que saber integrar el azar.

Catedrático: Vivimos en ese juego del azar, que es todo un conjunto enorme de posibilidades y esto también abre una expectativa ¿no? De juego y de vida. Lo que tú decías, que la propia vida está llena de azar y de necesidad. En el camino que vamos desde el azar a la necesidad te puedes encontrar a una persona maravillosa, imagínate un chico con el que te vas a quedar toda la vida, tener hijos, en fin, te va a enterrar y lo vas a enterrar tú a él...

Profesora: Sí, que te puede romper todo también, los accidentes son azar en la vida que estamos viviendo.

Catedrático: Ahora, por cada decisión que vas tomando pasas a la necesidad. Es decir, en el momento en que tú le has dicho que sí, “que esta tarde nos vemos”, una posibilidad ya la has convertido de azaroso a necesidad. El siguiente punto va más lejos.

Moderador: El juego que yo propongo tiene el objetivo de difundir la cultura a través de la información de la vida en España, las reglas son simples, sin embargo hay competencia, de hecho hay otro jugador. Aún no he presentado el juego, pero creo que ahora sí llega el momento de presentarlo. La idea inicial surge debido a la problemática que acontece a una persona que llega a un país extraño donde hay una serie de variables y todas ellas están al mismo tiempo combinadas y no se tiene una idea clara de lo que son cada una de ellas, como son las experiencias, la sociedad, el idioma, la formación, cultura y hay preocupaciones como

Catedrático: En definitiva no es “yo me integro más”, sino “yo soy superior a los demás”

Educadora: Es una característica del juego.

Periodista: Sí, ese es el juego, para jugar hay que ganar o perder, ese es el juego la parte que uno pierde.

Catedrático: ¡Huy no, yo quiero ganar siempre!

Economista: Bueno, eso ya es ser monopolista.

{Todos ríen}

Economista: Todos van a querer ganar, lo mismo que decías ese juego puede ser integrador. A lo mejor va a integrar mucho más a pesar de que el juego, lo dice acá, que en cada bando van a ser 3 y cada uno va a ir caminando en forma individual y respondiendo a las preguntas en forma individual. Al terminar el juego en sí mismo va a dar una serie de preguntas abiertas ¿y cómo te enteraste tú de esto? ¿Cómo sabes esto y el otro? Van a haber respuestas al margen del juego, entonces allí se da una integración. “Mira, es que alguna vez yo lo leí, alguna vez lo vi, alguna vez me contaron”, por eso es lo que necesitaba recordar, la inteligencia del ser humano empieza a trabajar mucho más.

Profesora: Yo creo que esto deberías de hacerlo {dirigiéndose al moderador}.

Catedrático: Claro que está previsto, pero ahora los expertos que somos nosotros lo que tenemos que hacer es trabajar, opinar sobre el juego sabiendo que va a ser una experiencia físicamente para saber si funciona el juego. De hecho ellos ya han hecho experimentos para ver si funciona el juego, porque claro, aquí hay diversos niveles. El primero es: ver si el juego funciona técnicamente ¿o es una tontería? O sea, sí tiene esa característica. Otra cosa es lo que tú dices ¿realmente entre las personas del juego al final previamente hay un test, un pre-test y un post test? Lo que pasa es que claro, la integración no se produce de una forma tan inmediata. El juego simplemente es como un elemento más, un arma más en la vida y lo que puede significar.

Periodista: Lo primero que tiene que ser el juego es bueno y divertido porque si no da igual. Tu antes has dicho una cosa, que la gente se reunía para aprender ¿o será que sólo para divertirse? O ¿se reúne para aprender? La gente se reúne para aprender, siempre que sea a través de la diversión. Siendo práctico, por ejemplo que vas a un lugar y dices ¡qué bien me lo paso, cuanto me ha aportado! Pero porque la has pasado bien. Que si llego allí y me aburro pues como que no, mejor me cojo un libro y me voy a leer sola a casa y paso. Tiene que tener esas cositas, es así como el teatro que si es aburrido “adiós, se acabó”. Y realmente el teatro no puede ocurrir. Da igual lo que estés haciendo no sirve. Entonces el juego yo creo que tiene que ser divertido. Otra cosa, hasta ahora lo que yo veo que va a interesar más a los españoles por ejemplo “vamos a ver cómo ando en historia de España”. Me parece más de interés, que puede servir porque todos pueden conocer más.

Profesora: Lo que dice tal vez es acotar un poco los temas, es preferible que no sean muy ambiciosos y que realmente pueda ser útil.

Catedrático: ¿Cuántas preguntas sobre la vida diaria, sobre el ahora, sobre los problemas que surgen, sobre si comer con dos tenedores, como si vas al retiro qué te puedes encontrar? ¿Cuántas cosas de la vida hoy diaria de manera funcional, que sea interesante descubrir? En este momento por lo cual deben de estar abiertas.

¿Cuál es la última película española que se está echando? Porque claro yo creo que si es sólo de la cultura española tampoco habrá integración.

Para que haya competencia, tiene que haber competencia también de las otras nacionalidades.

Profesora: O puedes utilizar también a lo mejor les parece absurdo pero el español maneja una serie de máximas que dice mucho como somos. Y entonces algunas veces podemos decir estos tres mensajes, un refrán y otro país daría otra respuesta.

Moderador: Eso está contemplado dentro de la parte de vocabulario. En la parte de artes, deportes y entretenimiento. Por ejemplo, en muchos lugares es caminar, en otros lugares es andar. ¿Qué es una torta? Es un golpe o algo así. Lo que realmente es preocupante es la continuidad porque por ejemplo, un dato histórico está allí, es un hecho. Pero hay cosas actuales, temas de legislación, cómo sacar un abono del metro, cuántas estaciones hay, ahora ya está La Elipa, antes no estaba La Elipa. Ese es un tema que considero, a reserva de lo que opinen, es estático en cierta forma, si yo quiero que sea dinámico es imposible que se actualice.

Periodista: Actual sí, es difícil pero sorprendente no. De repente una pregunta, una respuesta que no sabes, algo que sorprenda. Alguna cosa así para romper el hielo. La cosa es que uno tenga información, la sensación de que te la están dando y así tú asimilas esa información porque allí te viene.

Catedrático: El contenido.

Profesora: Claro no se trata de que sean cosas difíciles, sino cosas sencillas.

Catedrático: Cosas divertidas, con problemáticas en donde tampoco se sienta el elemento instructivo. Yo en lo poco que conozco el juego, con el que ya llevan bastante tiempo como dos años, se hizo para otro fin. Entonces creo que en la reconversión vas a necesitar meter muchas más preguntas que no sean tan instructivas, que sean por una parte, más imaginativas y por otra parte, que tengan su aspecto de debate, que pudieran ser dos correctas, no solamente una. Y desde luego, para mi sigue siendo un problema el arbitraje.

Moderador: ¿Pero en qué sentido el arbitraje?

Catedrático: Si las preguntas son de tal identidad que no hay ninguna duda, entonces es aburrida. Porque claro, a dónde vas, si Favila era el hijo de Don Pelayo, entonces no nos interesa. Pero si queremos saber si Madrid es una de las ciudades que más árboles tiene y eso se debe a no sé qué, entramos ya en un debate. Pero nos importa más que el juego.

Yo que ahora he estado por otros sitios, como Buenos Aires, y me preguntan ¿qué tal Madrid? Tenía un impacto que había muchísimos más árboles que en Madrid. Sin embargo, nosotros siempre decimos que no tenemos ningún árbol y los bonaerenses dicen que tienen muchos árboles. Este es un ejemplo de preguntas, de debate, de preguntas con respuestas que pueden ser ambiguas y que pueden tener un arbitraje. Entonces tienes que pensar si el arbitraje lo va a hacer solamente el equipo contrario, porque el equipo contrario en el arbitraje obtiene un beneficio.

También ya sé que cada pregunta tiene su respuesta, entonces detrás puedes poner más de una respuesta. Ahora ya el objetivo es un poco distinto, si sirve de integración, la integración nunca es impuesta, es a través de algo que es querido, que es debatido, que es compartido, que es opuesto también. Yo creo que antes en los términos del juego en los que hemos hablado ha habido cosas muy interesantes. La opinión de cómo cuenta el adversario es un ejemplo de aprendizaje. Nosotros aprendemos del adversario.

Educadora: Una cosa que no es muy complicada, que al menos yo he visto, es cuando viene un extranjero en el colegio, donde estoy dando clases en secundaria, que ha venido un chico a mediados de curso o una chica y se le imponen muchas costumbres nuestras, empiezan a dar la clase en el tema que vayan y no se enteran de nada porque el curso ya está empezado y no tienen tal vez el mismo nivel que el resto de sus compañeros y como que se le imponen muchas costumbres nuestras y quizá tal vez nosotros tenemos que adaptarnos, no nada más ellos.

Profesora: A veces eso no se te permite. Ahora se está hablando de aulas de bases. Eso sería muy necesario porque las aulas de bases sirven para que las personas no se

metan directo en el curso, sino que estén algún tiempo unos tres meses, dependiendo de sus conocimientos.

Educadora: Si, pero en este juego entra una cosa más.

Catedrático: Yo tengo un punto de vista sobre la antropofagia cultural, en definitiva todos hacemos esa antropofagia. Todos cuando llegamos a un lugar, lo que estamos haciendo es asumiendo, te están comiendo y tienes que adecuarte a una cultura, pero en ese “comer” y estoy hablando de una mera simbólica, ese “ser comido”, tu “generas alimento”.

Tú tienes una costumbre que se va a imponer también, por lo cual vamos a tener la cultura, en este caso de origen de la persona que llega son dos culturas distintas. Pero al final, al asumir tú esa misma cultura, estás también dejando el rastro de tu propia cultura porque tú no la asumes sin más, tú la asumes adaptándote porque no puedes... Y los demás cuando te están tomando a ti, no te están tomando como si fue algo conocido sino que tienen que entenderte también. Yo creo que esto da mucho más juego.

Educadora: Yo creo que tienen que convivir juntos.

Catedrático: Claro.

Educadora: Todos funcionamos en función de todos, hay allí un tema de convivencia y yo me refería sobre todo a los rivales del juego. Eso podría ser interesante mostrarlo. Llegan de fuera y son muchas cosas nuevas, tienen unas costumbres, tienes que adaptarte a otras, y a veces no es fácil, entonces también no sé si el juego consista en eso...

Catedrático: Hemos hablado antes de juegos abiertos y cerrados. Yo creo que una de las cosas que exponían de la teoría de juegos era que tenía que generar integración, es que cada jugador ponga cinco preguntas más siguiendo el mismo recurso. Con lo cual ya no hay un control, aparte de que este juego como todos aunque tuviera un millón de preguntas al final las respuestas se conocen. El juego tiene 2,000 preguntas y empezamos a jugar todos nosotros, pero tú tienes 5 preguntas, las 5 que quieras con tal de que sean de tu país o del de cualquier otro de los jugadores.

Profesora: Bien, disculpen los tengo que dejar, hasta luego.

Economista: Disculpen, ¿este juego a qué tipo de gente va dirigido?

Moderador: Este juego está pensado para gente de habla hispana que puede leer y hasta allí está definido, puede ser cualquier tipo de nacionalidad. Hemos hecho pruebas con diferentes tipos de colectivos que tienen estudio, que no tienen estudios, hombres, mujeres, hemos invitado observadores españoles. Hemos hecho unas variantes, pero hemos visto que funciona y sorprendentemente nos hemos dado cuenta de que por ejemplo, lo que hablaba PERIODISTA a los españoles les parece muy interesante porque tienen una base sobre la cual ellos pueden construir, pueden recordar, pueden vivenciar el juego.

Para algunos inmigrantes por ejemplo, hemos hecho con niveles universitarios y también lo recuerdan porque tuvieron historia universal o de Europa. Pero hemos tenido alguno con señoras que se dedican a la venta de productos o a la limpieza que tuvieron apenas educación básica donde todo es nuevo y les es divertido equivocarse, es constructivo equivocarse y pasa algo muy curioso, incluso verse reflejado en la ignorancia del otro... Esa fue la conclusión a la que llegamos cuando hicimos el experimento y vimos que realmente no hay una, en este caso al menos que fuera un idioma porque no nos dirigimos a todo tipo de extranjeros que sean por ejemplo de Europa del Este ni de África, simplemente la relación que hay entre Iberoamérica y España es grande y se conoce más. No sé cómo funcionaría en otros colectivos o la edad por ejemplo en que puedan jugar.

Periodista: Respecto de lo que dices, yo creo que el juego puede ser más simpático. Yo si fuera española diría que me siento estimulada por algunas cosas de las que has dicho como que hay cosas que se recuerdan. Un gesto de simpatía, sobre lo que dice EDUCADORA es hacer unas comparativas e incluir a otros países para que uno, cuando esté jugando por ejemplo, yo que soy brasileña diría esa cosa cumple.

España es el protagonista porque la idea es la integración aquí porque la gente está aquí, pero gestos de simpatía con cosas que aporten distintos países de

América Latina que incluso digan “yo estoy jugando con una persona de Brasil y de alguna manera nos podemos comparar”.

Digo eso porque yo trabajo en ATEI y nosotros hacemos programas en Brasil y en Portugal pero en Latinoamérica somos los únicos que hablamos portugués y los programas antes eran en español siempre, pero de vez en cuando no viene mal que pongan alguna palabra o frase en portugués.

Catedrático: ¿Sabes que yo fui vicepresidente de ATEI?

Periodista: Sí.

Catedrático: Una de las cosas que se hizo en ese periodo fue un espacio para esto. Lo que pasa es que tiene que haber un elemento nuevo por cada uno de los participantes que hacen una aportación pero que ese concepto de simpatía es realmente maravilloso porque es un sentimiento común. Y a veces, la simpatía lo hace todo. ¿Qué tenemos los humanos que nos vemos y nos caemos simpáticos? También existe la antipatía. Hay gente que se pregunta ¿pero por qué me ha caído mal? Si tú pareces una persona sensata.

Hay mucha gente que te cae mal de entrada y tú también caes mal de entrada. Y sin embargo, después de haberse caído mal de entrada, resulta que es tu amigo más íntimo pero ¿qué es lo que sucede?

Catedrático: ¿Qué pasa con los equipos? Esto entra mucho en juego. A mí me gusta que gane el Real Madrid y ¿por qué cuando está jugando cualquier equipo y yo sé que aquí sois de otras nacionalidades se está jugando solamente yo quiero que le ganen a Brasil si es en España? pero es que eso yo lo tengo muy vital dentro de mí. Yo creo que el juego también tiene esa historia. Lo que estamos viendo aquí hasta qué punto el juego.

Moderador: Puede hacer que se integre la cultura española.

Catedrático: Pero ojo, cuando estamos hablando de cultura española, la cultura no es tanto en el conocimiento, por eso es que yo creo que tienes que meter bastantes preguntas {dirigiéndose a MODERADOR} relacionadas con la vida, relacionadas con los gustos ¿y qué pasa en otro sentido? Y sobre todo preguntas de la vida.

Educadora: A lo mejor habría que integrarle, no sé bien de qué va el juego, unas casillas en las que uno tenga que viajar a algún sitio y otra en la que tu tengas que hacer una canción, una canción en inglés o cantar una canción española. También que haya una parte también no sólo de preguntas.

Moderador: Nosotros lo intentamos en una primera fase pero vimos que ya era demasiado. El hecho de que ya hubiera bastantes preguntas era un poco complicado. Ahora la cuestión de la creatividad nosotros tratamos de regresar, hemos hecho varias pruebas con el tablero, hemos modificado las reglas.

Catedrático: Claro, eso sería... el juego como tú dices tomaría unas dimensiones tan excesivas y claro una de las cosas del juego es que inmediatamente obtengas resultados, o sea que se sepa quién gana y quién pierde, que no tengas que estar tres días para ver quién ha ganado. ¿Y cómo se resuelve el juego por cierto?

Moderador: Se resuelve, eso también cambió. Originalmente lo que nosotros teníamos era este diseño que ven en esta imagen {señalando la proyección de power point} y el objetivo era llegar a la corona de España. Pero después de observaciones de españoles dijimos pero ¿cómo la corona de España? No, no, no, y luego dijimos: "Que sea llegar a Madrid".

Catedrático: Pero esas son cosas que tienen, que tenemos los españoles que no tienen ningún otro. La bandera española nos pone de los nervios, el himno nacional no se puede cantar porque no tiene letra para empezar así como todo el mundo, no tiene letra. Y luego en el deporte tampoco puede ir el himno, ni oírlo y no te digo nada cuando entramos con el tema del Rey, pero tú has puesto Madrid porque es de la Comunidad de Madrid, pero si estás hablando de España ni se te ocurra.

Moderador: Por eso lo hemos probado con gente de Barcelona y dicen ¿por qué Madrid? ¿por qué no Cataluña? Entonces, decidimos: Vamos a acumular el mayor número de puntos alrededor de España.

Educadora: De hecho cuando lo he visto he dicho ¿por qué no Málaga?

{Todos ríen}

Moderador: De hecho vamos a regresar a nuestro objetivo, agradezco su participación y vamos a regresar a la última pregunta y veo que dos de los objetivos si se cumplieron uno que era el analizar si un juego didáctico facilitaría la integración al parecer hay un consenso que dice que se podría.

Catedrático: Eso es un objetivo tuyo que tienes que definir. Tu objetivo no es nunca dirigir la opinión, a la conclusión que hayamos llegado cada uno es cuestión nuestra. Tu pregunta es por tanto ¿un juego es un elemento que tiene un sentido didáctico cualquier juego, pero específicamente este para la integración?

Contable: Sí pero depende mucho de las preguntas que se manejen y que no nada más sea enfocado hacia un asunto de inmigrantes quizá para entender la cultura española pero también de los españoles entendiendo la cultura nuestra.

Periodista: La clave es yo creo un poco si es integración por más que sea asimilar conocimiento de aquí hay que tener idea.

Contable: Quizá también la idea sea que los inmigrantes conozcan la forma de vida de España pero también los españoles tienen que aprender a abrirse un poco, aprender a aceptar a esos inmigrantes, conocer la cultura de los inmigrantes.

Educadora: En el metro hay gente de todas las culturas, tú estás conviviendo con ellas día a día y tu compañero de trabajo es de otro sitio, entonces.

Contable: Incluso también se habla de hábitos de vida, de conocimiento, de trabajo, de convivencia, hasta en la forma de hablar. Hablamos español, pero parece que no hablamos español, todos tenemos nuestra forma de decir las cosas, entonces tienes que estarte expresando “¿a ver, qué me quisiste decir con eso? Y ¿qué me quisiste decir con aquéllo?” y viceversa.

Catedrático: Claro, en realidad empezamos desde la demagogia, yo creo que estamos en el final ¿no hay nada más?

Moderador ¿Cuál sería la mejor vía para dar a conocer a los inmigrantes esta propuesta educativa?

Periodista: ¿Vía?

Catedrático: Sí, o sea, imagínate que el juego ya está listo, que es maravilloso y válido desde el punto de vista técnico, y ahora claro evidentemente un juego no es nada si no se juega y no hay una difusión suficiente. ¿Qué métodos serían los adecuados para darlo a conocer a los inmigrantes?

Contable: Yo creo que hay varios caminos para poder difundir y promocionar este juego. Uno puede ser a través del mismo Ministerio de Educación a los institutos, medios y superiores. Si quieres llegar a las personas mayores hay muchos organismos privados: Bancos, cajas que pueden promocionar su publicidad y así dar un obsequio de este juego, pero dando sus reglas en el juego mismo que vean que lo que queremos es que lo jueguen y que vengan a ser partícipes de cómo les ha ido con lo que promocionó un banco, una caja de ahorros por ejemplo.

Catedrático: Sí, es una manera en que te dan una caja en la que tú pasas por ella y luego te dan unos cheques.

Contable: Bueno, otra forma es también los medios de publicidad, la televisión pero eso tiene un costo bastante alto. En mandar a editar una caja y todas las fichas de este juego, eso es una inversión bastante fuerte. No se van a hacer 500, se van a hacer unas 5,000 o 10,000 unidades. Va a llegar a un nivel, a unos estratos sociales.

Periodista: Pero hay un montón de publicaciones, un montón de revistas, hay que hacer un buen lanzamiento para que salga bien en las revistas que saldrá. Otra cosa que yo creo es muy popular son los locutorios. Allí van todos, es muy popular. Y luego Internet.

Economista: Y luego llegar a las asociaciones, fundaciones, a todas las organizaciones. Obviamente tiene que estar muy bien presentado. Vender el producto a un canal de televisión para una temporada este juego sería muy bueno. Algún canal sí podría estar interesado en ser partícipe de un día a la semana.

Moderador: Pues yo agradezco mucho su participación a todos por haberse tomado esta tarde de viernes y ya les mantendré informados de cómo va mi investigación.





14.3. ANEXO 3. TARJETAS DE PREGUNTAS, CONTENIDO DE CONOCIMIENTOS DEL JUEGO DE MESA «ESPABILA»

TARJETAS DE PREGUNTAS, CONTENIDO DE CONOCIMIENTOS DEL JUEGO DE MESA

Elaboración propia

	¿Todos los extranjeros deben portar visados para entrar en territorio Español? 90.000€ a) Sí b) No d) Algunos (*)
	¿En qué año nació Picasso? 90.000€ a) 1881 (*) b) 1885 c) 1902 d) 1935
	¿Cómo extranjero, qué necesitas para obtener una tarjeta de abono mensual de transportes? 30.000€ a) Una foto b) Número de identificación de extranjero c) tu nombre d) Todas las anteriores (*)
	La primera ciudad bombardeada fue: 90.000€ a) París b) New York c) Guernica (*) d) Berlín
	¿Cuál de esas ciudades no es Aragonesa? 30.000€ a) Huesca b) Andorra la vieja (*) c) Zaragoza
	¿Cuáles son los dos grandes grupos en los que se dividen "las suertes" en la tauromaquia? 90.000€ a) Dos: de pie y a caballo (*) b) De capa y pases de muleta

	¿Cuándo se considera prohibida la entrada a España de extranjeros) 60.000€ a) Cuando hayan sido previamente expulsados de España b) Cuando se encuentren dentro del plazo de prohibición de España (*) c) Cuando hayan sido objeto de una medida de devolución.
	¿En qué año murió Picasso? 90.000€ a) 2001 b) 1981 c) 1973 (*) d) 1995
	¿Cuál de los siguientes medios no funciona para buscar un piso? 30.000€ a) Prensa b) TV c) Internet d) Todas funcionan (*)
	En 1953, los EEUU ofrecen su ayuda a España, en cambio de: 60.000€ a) Una simple deuda b) Bases militares (*) c) Gratuitamente
	¿Cuál de esas ciudades es Aragonesa? 60.000€ a) Huesca (*) b) Alcalá de Henares c) Leida
	En el arte taurino el "Rejoneo" es: 60.000€ a) Una vertiente del gtorero caballo (*) b) Una suerte taurina que consiste en dar muerte al toro en el ruedo c) Realizar saltos discretos mientras se agita la muleta



LA EFICACIA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS INMIGRANTES

<input type="checkbox"/>	¿Qué son la ATIME, KARIBU Y FAIN en España? 10.000€ a) Asociaciones de ayuda para inmigrantes (*) b) Asociaciones de ayuda para víctimas del maltrato c) Asociaciones de ayuda para menores de edad d) Asociaciones de ayuda para discapacitados
<input type="checkbox"/>	¿En qué año murió Franco? 30.000€ a) 1964 b) 1968 c) 1988 c) 1975 (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuándo conducimos el exceso de viento puede influir en: 30.000€ a) La seguridad b) El consumo de combustible c) Los dos anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué año fue empezado la Alambra? 90.000€ a) 1342 b) 645 c) 1546 d) 1232 (*)
<input type="checkbox"/>	¿Qué tipo de clima se encuentra en Palma de Mallorca? 60.000€ a) Mediterráneo (*) b) Oceánico d) Desértico
<input type="checkbox"/>	¿Cuántas copas internacionales poseía el real Madrid en 2002? a) 2 b) 6 d) 3 (*) d) 5

<input type="checkbox"/>	¿Qué pasa con un extranjero al que se le niega la entrada a España? 90.000€ a) Se estampa en el pasaporte un sello de entrada tachado con una cruz de tinta indeleble negra b) Debe dirigirse a otro país donde sea admitido c) Las dos anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿Quién era Gaudí? Por 30.000€ a) Un pintor b) Un arquitecto c) Un escultor (*) d) Un compositor
<input type="checkbox"/>	¿En qué consiste en dejar una fianza al alquilar un piso? 60.000€ a) Dar al propietario una cantidad en euros previamente acordada. b) Ir al banco de confianza y contratar una fianza c) Ambas respuestas anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	La organización vasca ETA fue creada en: 60.000€ a) 1934 b) 1956 c) 1959 (*) d) 1973
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades no es Asturiana? 60.000€ a) Oviedo b) Salamanca (*) c) Gijón
<input type="checkbox"/>	En el arte taurino, genéricamente se denominan lances a todas las suertes de capa, y pases a las de muleta, ¿cierto o falso? 30.000€ a) Cierto (*)

<input type="checkbox"/>	¿Qué significa estar en una situación de tránsito en España? 60.000 € a) Estar habilitado para atravesar el Espacio Sangren (*) b) Estar habilitado para transitar en territorio español c) Estar habilitado para poseer carnet de conducir
<input type="checkbox"/>	Gaudí construyó edificios en Madrid. 60.000 € a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	Si hay una avería en tu piso alquilado, ¿quién debe reparar? 30.000€ a) El arrendador (*) b) El arrendatario c) La comunidad d) Cualquiera de los anteriores
<input type="checkbox"/>	Entre 1959 y 1973 el número de turistas en España pasó de: 60.000€ a) 3 millones a 34 millones por año (*) b) 3 millones a 12 millones por año c) De 3 millones a 15 millones por año
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades es de Asturias? 60.000€ a) Avilés (*) b) Vigo c) Pamplona
<input type="checkbox"/>	Dentro del arte taurino, la lidia completa del toro se divide en tres tercios, ¿cierto o falso? 30.000€ a) Cierto (*)

<input type="checkbox"/>	Uno de los objetivos de Amnistía Internacional es: 60.000€ a) Defender el derecho de los refugiados b) Defender los derechos humanos de los migrantes c) Incrementar los derechos económicos, sociales y culturales de refugiados y migrantes d) Todas las anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	Leonardo da Vinci vivió un tiempo considerable en España: 30.000€ a) Verdadero b) Falso (*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué ciudad tiene lugar las fiestas de las Fallas? 60.000 € a) Barcelona b) Ballén c) Cuenca d) Valencia (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esos hechos de la historia española tuvo lugar en 1981? 90.000€ a) Un golpe de estado (*) b) Una nueva constitución c) La muerte de Franco d) La muerte del rey
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades es Andaluza? 90.000€ a) Cádiz b) Ubrique c) Úbeda d) Cuenca (*)
<input type="checkbox"/>	¿Qué requisitos debe cumplir un profesional taurino? a) Inscribirse en el Registro de Profesionales taurinos b) Mostrar su carnet de profesional taurino, la fecha de caducidad de la inscripción c) Mostrar en su carnet de profesional taurino su domicilio en



<input type="checkbox"/>	¿Cuándo fue aprobada y proclamada la declaración Universal de Derechos Humanos? 90.000€ a) 10 de Diciembre de 1946 b) 10 de Diciembre de 1948 (*) c) 15 de Diciembre de 1959 d) 22 de Noviembre de 1978
<input type="checkbox"/>	¿En qué siglo vivió Goya? 60.000€ a) XIII-XIV b) XVIII-XIX (*) c) XIX-XX
<input type="checkbox"/>	¿Está claro que la corrida de toros no es de origen española? 90.000€ a) V b) F (*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué año tuvo lugar los juegos olímpicos de Barcelona? 60.000€ a) 1990 b) 1994 (*) c) 1997 d) 1993
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades no es la comunidad de Madrid? 60.000€ a) Aranjuez b) Toledo (*) c) Torrejón de Ardoz d) Alcalá de Henares
<input type="checkbox"/>	Puyol es un jugador del: 90.000€ a) Real Madrid b) Barcelona (*) c) Betis Sevilla d) Real Sociedad

<input type="checkbox"/>	La afiliación del sistema de seguridad social es obligatorio para todas las personas incluidas en el campo de aplicación de la Seguridad Social y única para toda la vida del trabajador y para todo el sistema. sin perjuicio de las bajas, altas y demás a) V b) F (*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué año Picasso pintó la Guernica? 60.000€ a) 1945 b) 1937 (*) c) 1940 d) 1925
<input type="checkbox"/>	¿Todos los extranjeros pueden salir libremente del territorio español? 60.000€ a) Sí, excepto cuando sea prohibido por el Ministerio del Interior (*) b) No, deben ser autorizados por el Ministerio del Interior c) Sí, en todos los casos
<input type="checkbox"/>	El apodo de Santiago de Compostela es: 90.000€ a) Matamoros (*) b) Compostela c) El Cristiano
<input type="checkbox"/>	¿Qué tipo de clima se encuentra en Lanzarote? 60.000€ a) Mediterráneo b) Oceánico c) Desértico (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuál estadio español tiene el mayor número de asientos de toda España? 90.000€ a) El Santiago Bernabéu del Real Madrid b) El Vicente Calderón del Atlético de Madrid c) El Camp Nou de FC Barcelona (*)

<input type="checkbox"/>	La principal fuente estadística para medir la migración en España utilizada en Andalucía es la Estadística de Variaciones Residenciales (EVR), 30.000€: a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	Picasso vivió la mayor parte de su tiempo en Francia; 60.000€ a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	¿Es posible salir de España con documentación defectuosa o incluso sin ella? 90.000€ a) No, debe presentarse al menos el pasaporte vigente b) Sí, dependiendo del juicio de los servicios policiales de control (*) c) Sí, cuando se avisa a las autoridades con anticipación
<input type="checkbox"/>	El último "reino" árabe fue en: 60.000€ a) Sevilla b) Córdoba c) Madrid d) Granada (*)
<input type="checkbox"/>	¿De qué provincia proviene la danza sardana? 90.000€ a) Cataluña (*) b) Castilla de la Mancha c) Andalucía d) Extremadura
<input type="checkbox"/>	¿En qué año fue creado el Real Madrid Fútbol Club? 90.000€ a) 1928 b) 1954 c) 1904 (*) d) 1878

<input type="checkbox"/>	Un extranjero se encuentra en situación de estancia cuando: 90.000€ a) No sea titular de una autorización de residencia b) Sea autorizado a permanecer por un máximo de 90 días c) Los dos anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cómo se llama el estilo del arquitecto Gaudí? 60.000€ a) Surrealismo b) Barroco c) Modernismo Catalán (*) d) Dadaísmo
<input type="checkbox"/>	Los hijos de inmigrantes sólo pueden ir a escuelas privadas porque el gobierno no les garantiza educación: 60.000€ a) V b) F (*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué año España entró en la Comunidad Europea? 90.000€ a) 1972 b) 1996 8*) c) 1942 d) 1975
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas islas no es de las Baleares? 90.000€ a) Menorca b) Fuerteventura (*) Formentera
<input type="checkbox"/>	De acuerdo al arte taurino, el primer tercio corresponde las suertes de banderillas, ¿cierto o falso? 60.000€ Falso (*) se inicia con la salida del toro al ruedo de la plaza y se cierra con la última vara que recibe





LA EFICACIA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS INMIGRANTES

<input type="checkbox"/>	Es uno de los primeros artículos de la Declaración Universal de Derechos Humanos? 30.000€ a) Todo ser humano tiene derecho en todas partes, al reconocimiento de su personalidad jurídica b) Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso ni desterrado c) Toda persona tiene derecho a salir de cualquier país, incluso del propio y d) Quién es Miró? 30.000€
<input type="checkbox"/>	a) Un arquitecto b) Un pintor (*) c) Un compositor d) Un escritor
<input type="checkbox"/>	¿Hasta qué edad debe ir un menor en asiento de seguridad en la parte delantera de un vehículo? 30.000€ a) 8 años b) 10 años c) 12 años
<input type="checkbox"/>	¿En qué año tuvo lugar la Exposición Universal de Sevilla? 60.000€ a) 1989 b) 1997 c) 1994 (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades no es de Extremadura? 60.000€ a) Cáceres b) Badajoz c) Salamanca (*)
<input type="checkbox"/>	Baraja es un jugador de la selección española, 60.000€ a) V (*) b) F

<input type="checkbox"/>	¿De cuántos artículos consta la Declaración Universal de derechos Humanos? 30.000€ a) 9 b) 30 (*) c) 57 d) 45
<input type="checkbox"/>	¿De qué estilo son las obras de Miró en sentido general? 60.000€ a) Realismo b) Surrealismo (*) c) Dadaísmo d) Modernismo
<input type="checkbox"/>	¿Cuál es la longitud máxima permitida de un autobús para su circulación? 60.000€ a) 15 Metros b) 13 Metros c) 18 Metros
<input type="checkbox"/>	¿En qué año Cristóbal Colón llegó a América? 30.000€ a) 1654 b) 1492 (*) c) 1534 d) 1493
<input type="checkbox"/>	El promedio de altitud de la superficie de España se caracteriza por la elevada altitud media de: 90.000€ a) 227 m b) 660 m c) 8+9 d) 107 m d) 420 m
<input type="checkbox"/>	Rafa Nadal es un campeón de: 30.000€ a) Tenis (*) b) Fútbol c) Moto d) Ciclismo

<input type="checkbox"/>	¿Cómo se puede comprobar una relación legal frente a ofertas de trabajo ficticias? 90.000€ a) Mediante el alta del trabajador en la Seguridad Social (*) b) Mediante un contrato de trabajo c) Mediante una entrevista de trabajo
<input type="checkbox"/>	Picasso hizo esculturas. 30.000 € a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	Un visado de estancia puede ser: 90.000€ a) De corta duración (*) b) De duración indefinida c) Las anteriores
<input type="checkbox"/>	¿Cuál era el puerto más rico al comienzo del siglo XVI? 30.000€ a) Sevilla (*) b) Almería c) Barcelona d) Santander
<input type="checkbox"/>	¿De qué provincia proviene la danza prima? 90.000€ a) Asturias (*) b) Andalucía c) Cataluña d) Canarias
<input type="checkbox"/>	¿De qué ciudad es el club de Fútbol Espanyol? 60.000€ a) Madrid b) Sevilla c) Barcelona (*) d) Cádiz

<input type="checkbox"/>	¿Qué órgano se encarga de aumentar los controles para evitar la inmigración irregular? 60.000 € a) Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales b) Ministerio del Interior c) Los dos anteriores
<input type="checkbox"/>	¿Cuántos hijos tuvo Picasso? 90.000€ a) 6 b) 2 c) No se sabe (*)
<input type="checkbox"/>	¿En cuántas zonas se divide el servicio de transporte de Metro de Madrid? 60.000€ a) 8 Zonas b) 3 Zonas c) 5 Zonas d) 2 Zonas
<input type="checkbox"/>	El tabaco no fue descubierto por los españoles en América del Sur. 30.000€ a) V b) F (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuál es la especialidad gastronómica de la Comunidad Valenciana? 60.000€ a) Paella
<input type="checkbox"/>	¿Cómo se llama el estadio del Espanyol de Barcelona? 60.000€ a) El Santiago Bernabéu b) El Camp Nou c) La Stade de France d) El Estadio Olímpico de Barcelona



<input type="checkbox"/>	Un documento válido para pagar con tarjeta de crédito en cualquier establecimiento es: 60.000€ a) Copia de pasaporte b) Tarjeta de Extranjero (*) c) Copia de la tarjeta de extranjero d) Ninguna de las anteriores
<input type="checkbox"/>	Gaudí murió después de Picasso: 60.000€ a) V b) F(*)
<input type="checkbox"/>	Roberto Verino, famoso diseñador de moda español es: 30.000€ a) Gallego (*) b) Madrileño c) Barcelonés d) Andaluz
<input type="checkbox"/>	En 1993, Felipe Gonzáles fue elegido por la: 60.000€ a) 1ª vez b) 3ª vez (*) c) 2ª vez d) 4ª vez
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas islas es de las Baleares? 90.000€ a) Gomera b) Cabrera (*) c) La Palma
<input type="checkbox"/>	Si un toro se ha toreado de muleta de arte hay que matarlo con más arte más valor todavía. 30.000 € a) Cierto (*) b) Falso

<input type="checkbox"/>	El permiso de estudiante obtenido por un extranjero te permite: 90.000€ a) Trabajar como autónomo b) Trabajar media jornada (*) c) Trabajar cuando tienes permiso del estado d) Todas las anteriores
<input type="checkbox"/>	¿Dónde nació Picasso? 60.000€ a) Granada b) Barcelona c) París d) Málaga (*)
<input type="checkbox"/>	En el Valle de Arán que está vinculado a Cataluña desde la Edad Media se habla: 60.000€ a) Catalán b) Aranés c) Español d) Euskera
<input type="checkbox"/>	¿En qué año fue creado el periódico El País? a) 1910 b) 1954 c) 1995 d) 1976 (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de estas islas es de las Canarias? 60.000€ a) Mallorca b) Cabrera c) La Palma (*) d)
<input type="checkbox"/>	Cuando escuchas entre la afición española: "Puede cerrarse una tanda de Verónicas con dos medias Verónicas" a qué se refiere: 90.000€ a) A dar dos giros al bailar flamenco b) A una opción que tiene un torero en una corrida de toros (*) c) A un estilo de opereta sevillana

<input type="checkbox"/>	La ley Española de Trasplantes exige que la muerte cerebral de una persona que va a ser donante sea diagnosticada por: 90.000€ a) Cuatro médicos b) Tres médicos (*) c) Dos médicos d) Un médico
<input type="checkbox"/>	¿En qué provincia nació Miró? 60.000€ a) Cataluña (*) b) Andalucía c) Comunidad de Madrid d) Comunidad Valenciana
<input type="checkbox"/>	En seguridad vial la distancia de frenado es la recorrida por el vehículo desde que se acciona el freno hasta que queda detenido, la cual varía dependiendo de: 30.000€ a) La carga del vehículo b) El tipo de frenos c) Los dos anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	Los primeros índices de un hombre en España fechan de hace: 90.000€ a) 400.000 años b) 600.000 años c) 800.000 años (*) d) 1.000.000 años
<input type="checkbox"/>	¿Cuál es el país de Europa que tiene más altitud media más elevada que España? 90.000€ a) Suiza (*) b) Inglaterra c) Alemania d) Francia
<input type="checkbox"/>	Castilla la Mancha, tiene su nombre de: 30.000€ a) Los números castillos de esta zona geográfica (*) b) De una mancha que se ve desde el cielo c) De una reina cuyo nombre fue este

<input type="checkbox"/>	Un permiso de trabajo se obtiene en: 90.000€ a) Ministerio del Interior b) Dirección General de la Policía c) Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (*) d) Todos los anteriores
<input type="checkbox"/>	Miró vivió en el siglo XIX: 60.000€ a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	¿A partir de cuántas horas de conducción se produce la mayor parte de accidentes de tráfico? 60.000€ a) 2 b) 3 (*) c) 5
<input type="checkbox"/>	¿En qué año tuvo lugar el casamiento entre Ferdinand de Aragón e Isabel la Católica? 90.000€ a) 1439 b) 1245 c) 2689 d) 1469 (*)
<input type="checkbox"/>	Las sierras del Cadi y de Beaumont se encuentran en: 90.000€ a) Pirineos b) Prepineo (*) c) Navacerrada d) Ninguna de las anteriores
<input type="checkbox"/>	Induráin es un campeón de: 30.000€ a) Coche b) Ciclismo (*) c) Fútbol d) Golf



LA EFICACIA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS INMIGRANTES

<input type="checkbox"/>	¿Por cuánto tiempo es válido un permiso, autorización o tarjeta de habilitación para entrar, residir y trabajar en España? 60.000€ a) Por un año b) Por el tiempo por el que hubiese sido expedido (*) c) Hasta que se termine el contrato de trabajo
<input type="checkbox"/>	¿Dónde fue expuesta por primera vez la Guernica? 90.000€ a) En El Prado b) En la exposición Universal de París de 1937 (*) c) En el Museo de Picasso de Barcelona d) En el Reina Sofía
<input type="checkbox"/>	¿Se puede usar el pase del sistema de transporte Metro para utilizar el cercanías? 60.000€ a) Siempre b) Nunca c) Sí, cuando corresponda a la misma zona (*) d) No, se necesita un abono diferente
<input type="checkbox"/>	Pizarro destruyó al Imperio Inca de Perú, con: 60.000€ a) 280 hombres b) 435 hombres c) 180 hombres (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuáles de esas ciudades no es Andalucía? 60.000 € a) Murcia (*) b) Sevilla c) Granada d) Andújar
<input type="checkbox"/>	La tauromaquia es: 60.000€ a) El arte de lidiar toros b) Un deporte en el que los toreros compiten en contra del toro c) El pelear con toros al grado de magia

<input type="checkbox"/>	¿Qué requisitos debe cumplir cualquier extranjero para entrar en territorio español? 60.000€ a) Ser titular de un pasaporte b) No suponer peligro para la salud pública c) Los dos anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿A qué edad Picasso pintó la Primera Comunión de su hermana que fue su primer gran cuadro? 90.000€ a) 8 años b) 16 años c) 25 años d) 14 años (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cercanías es como el metro pero más caro? 60.000€ a) Sí es igual b) No es igual (*) c) Sí es igual, pero más barato
<input type="checkbox"/>	En el año 1600, Valladolid fue capital de España. 60.000€ a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	¿Cuáles de esas ciudades es Andalucía? 90.000€ a) Ballén (*) b) Alcalá de Henares c) Salamanca d) Ciudad Real
<input type="checkbox"/>	Una suerte en el "argot" taurino es disponer al toro para su muerte y matarlo. 60.000€ a) V (*) b) F

<input type="checkbox"/>	¿Cuál es el valor de la tasa que hay que pagar para obtener un certificado de empadronamiento? 60.000€ a) 77€ b) 177€ 0€ d) 250€
<input type="checkbox"/>	¿Dónde murió Picasso? 90.000€ a) Francia (*) b) España c) Estados Unidos d) Marruecos
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de los siguientes nombres no corresponde a un diseñador de moda contemporáneo español? 60.000€ a) Ágata Ruiz de la Prada b) Pedro del Hierro c) Joseph Font d) Luis Beltrán (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuántos países participaron en la exposición universal de 1992? 60.000€ a) Más de 100 (*) b) Más de 200 c) entre 50 y 100
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas ciudades no es Cantabria? 90.000€ a) Santander b) Pontevedra (*) c) Torrelavega
<input type="checkbox"/>	Comúnmente llamada por los Madrileños "Las Ventas" es: 60.000 a) Una sala de conciertos de música en Madrid b) Una Plaza de Toros en Madrid (*) c) Un mercadillo que abre sus puertas los domingos en Madrid

<input type="checkbox"/>	Está legalmente permitido ingerir bebidas alcohólicas en vías públicas siempre y cuando se guarde la bebida de tal manera que no se muestre la marca de la bebida. 10.000€ a) V b) F (*)
<input type="checkbox"/>	Goya era: 60.000€ a) Aragonés (*) b) Catalán c) Madrileño d) Andalúz
<input type="checkbox"/>	¿Cuál es el nombre del chef catalán considerado como uno de los mejores del mundo que desde hace dos décadas se ha saltado toda regla gastronómica? 60.000€ a) Adrián Fernández b) Ferrán Adriá (*) c) Francisco de Goya d) Nicolás de Leukona
<input type="checkbox"/>	La Reina María Luisa obligó su marido el Rey Carlos IV a nombrar a su amante, Manuel Godoy, primer ministro. 30.000€ a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esas islas es de Cantabria? 90.000€ a) Torrelavega (*) b) Ourense c) Lugo
<input type="checkbox"/>	El sobrenombre "El Juli" corresponde a: 30.000€ a) El mejor jugador de la historia del equipo de fútbol del Real Madrid. b) Un torero de renombre internacional de origen Español (*) c) El campeón español de esgrima durante cinco años





<input type="checkbox"/>	¿Qué crímenes trata a Corte Penal Internacional? 90.000€ a) Genocidio b) Crímenes contra la humanidad c) Crímenes de guerra d) Todas las anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿Cuántos Reyes de España retrató Goya? 90.000€ a) 2 b) 4 c) 3
<input type="checkbox"/>	¿Qué motiva la migración? 30.000€ Situaciones económicas y políticas inestables en el país de origen b) devastaciones o epidemias c) Todas las anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	¿En que siglo Alfonso XII fue Rey de España? 90.000€ a) IX (*) b) XIV c) X d) XII
<input type="checkbox"/>	Comunidades con una sola provincia. 30.000€ a) Madrid b) La Rioja c) Cantabria d) Todas las anteriores (*)
<input type="checkbox"/>	En el arte taurino, está facultado para intervenir como banderillero en cualquier espectáculo taurino de las corridas de toros. 60.000€ a) Banderilleros de novillos de toros (*) b) banderilleros de toros c) banderilleros de novillos -toros

<input type="checkbox"/>	¿Es capaz la corte Penal Internacional enjuiciar las actividades terrorista y el tráfico de drogas que son los crímenes más importantes que se cometen en muchas partes del mundo? 90.000€ a) Sí b) Sólo pueden ejercer jurisdicción cuando tenga la aprobación de la Conferencia de Revisión (*) c) Sólo puede ejercer jurisdicción d) Sí
<input type="checkbox"/>	¿Por qué evento fue construida la Plaza de España de Sevilla que fecha de 1929? 60.000€ a) Sin evento particular b) Es lógico que Sevilla tenga su Plaza de España c) Por una exposición Iberoamericana d) Por una exposición universal (*)
<input type="checkbox"/>	¿Qué porcentaje de población mundial vive en un país en desarrollo en algún momento de su vida? 30.000€ a) 1% b) 2% c) 3% d) 5%
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de esos Reyes no fue Rey de España? 30.000€ a) Fernando VII b) Carlos I (*) c) Carlos II d) Carlos III
<input type="checkbox"/>	¿Cuántas comunidades autónomas están constituidas por 2 o más provincias? 30.000€ a) 3 b) 5 c) 10 8*) d) 12
<input type="checkbox"/>	¿Cuántas intervenciones en noviciadas picadas debe tener un matador de toros para poder registrarse como tal en el Registro General de Profesionales Taurinos? 30.000€ a) 20 b) 25 (*) c) Ninguna d) 30

<input type="checkbox"/>	¿Quiénes están exentos de la obligación del permiso de trabajo desde 1992? 90.000€ a) Extranjeros nacionales de países de la Unión Europea b) Los extranjeros de terceros países que fueran familiares de españoles o de nacionales de países miembros de la U.E., exención de los nacionales de Luxemburgo
<input type="checkbox"/>	¿En qué provincia murió Miró? 30.000€ a) Cataluña (*) b) Andalucía c) Comunidad de Madrid d) Comunidad Valenciana
<input type="checkbox"/>	¿A qué ritmo se elimina el alcohol de la sangre aproximadamente? 60.000€ a) A 0,2 grados por hora (*) b) A 0,5 grados por hora c) A 0,7 grados por hora
<input type="checkbox"/>	El Andaluz es el nombre de: 30.00 € a) Una provincia de España b) Un reino de los moros (*) c) No existe
<input type="checkbox"/>	¿Qué tipo de clima se encuentra en Galicia? 60.000€ a) Mediterráneo b) Océano (*) c) Continental
<input type="checkbox"/>	¿Cuánta copa del mundo ganó la selección de Fútbol de España? 30.000€ a) 1 b) 0 (*) c) 4 d) 6

<input type="checkbox"/>	¿En qué años han llevado a cabo procesos de regularización extraordinaria para inmigrantes? 60.000€ a) 2001 y 2005 (*) b) 1998 y 2005 c) 2004 y 2005 d) 1987 y 2005
<input type="checkbox"/>	El pintor Miró contó que durante una época de su vida solía no comer durante todo el día, ir a trabajar, emborracharse para conseguir alcanzar un estado de ánimo más espiritual y ponerse a pintar con ese ánimo. 90.000€ a) V (*) b) F
<input type="checkbox"/>	¿Qué tasa de alcohol máxima puede tener un conductor de ambulancia? 90.000€ a) 0,3 gramos por litro de sangre (*) b) 0,1 gramo por litro de sangre c) Cero gramos por litro de sangre
<input type="checkbox"/>	¿En qué año comenzó la construcción de la gran mezquita de Córdoba? 90.000€ a) 785 (*) b) 457 c) 657 d) 1050
<input type="checkbox"/>	¿Qué tipo de clima se encuentra en el norte de Cantabria? 60.000€ a) Océano (*) b) Mediterráneo c) Continental
<input type="checkbox"/>	Zidane es un jugador de la selección de fútbol. 30.000€ a) Española b) Francesa (*) d) Suiza



LA EFICACIA DEL JUEGO Y LA CREATIVIDAD PARA LA INTEGRACIÓN SOCIAL DE LOS INMIGRANTES

<input type="checkbox"/>	¿Es posible obtener un visado de estancia en la frontera de España? 60.000€ a) Si, excepcionalmente (*) b) No, por norma general c) Si, cuando se presente el pasaporte
<input type="checkbox"/>	¿Cómo se llama el bar de Barcelona donde se reunía la vanguardia de Cataluña y donde Picasso encontró a Gaudí? 90.000€ a) El 4 caminos b) El 4 cats (*) c) La casa catalá d) el Francés
<input type="checkbox"/>	"Tras el espejo" es una exposición de diseñadores, empresas y profesionales de la moda española, tuvo su primera aparición en el Museo Reina Sofía de Madrid. Esta afirmación es: 60.000€ a) Cierta (*) b) Falsa, es una exposición de fotografía
<input type="checkbox"/>	¿De qué partido era Felipe González? 30.000€ a) Anarquista b) Fascista c) Socialista (*) d) Popular
<input type="checkbox"/>	¿Cuál de las siguientes Islas es de los Baleares? 60.000€ a) Gomera b) Cabrera (*) c) La Palma
<input type="checkbox"/>	Dentro del arte taurino, la faena de muleta y estocada corresponde a: 60.000€ a) Al inicio de la fiesta de lidiar toros en las Ventas b) Corresponde al tercer tercio de la corrida de toros(*) c) El alzar la capa vistiendo el traje de luces y ondear el capote

<input type="checkbox"/>	¿Puede la Corte Penal Internacional enjuiciar a funcionarios gubernamentales de alto rango o a los comandantes militares que hayan cometido crímenes bajo órdenes de un superior? 60.000 € a) Si* b) No c) En algunos casos d) Sólo cuando cometan crímenes por voluntad propia
<input type="checkbox"/>	¿En qué fecha fue construida la Plaza España de Sevilla? 90.000 € a) 1959 b) 1459 c) 1929* d) 1789
<input type="checkbox"/>	¿En qué sectores se encuentran trabajando principalmente trabajando los extranjeros en España? 60.000 € a) Administración b) Manufactura c) Construcción d) Minería
<input type="checkbox"/>	¿De qué año fue la última constitución Española? 30.000 € a) 1954 b) 1986 c) 1978* d) 2004
<input type="checkbox"/>	De las 50 provincias de España, cuántas son peninsulares y cuántas insulares? 60.000 € a) 47 Peninsulares y 3 insulares* b) 41 Peninsulares y 9 insulares c) 48 Peninsulares y 2 insulares d) 40 Peninsulares y 10 insulares
<input type="checkbox"/>	¿Cada cuánto debe ser renovado el carnet de identidad de un profesional taurino? 30.000 € a) Cada año b) Cada 3 años c) Cada 5 años* d) Es indefinido

<input type="checkbox"/>	Moviliza a activistas voluntarios, es decir, personas que ofrecen desinteresadamente su tiempo y energía en solidaridad con las víctimas de abusos contra los derechos humanos. 90.000 € a) UNICEF b) Derechos humanos c) Amnistía internacional * d) ONU
<input type="checkbox"/>	¿Quién pensó los planos de la Sagrada Familia? 60.000 € a) Gaudí* b) Picasso c) Miró d) Haussman
<input type="checkbox"/>	¿El concepto de las fallas representa) 60.000 € a) Un plato de comida b) Una fiesta típica de Andalucía c) Una fiesta de Valencia *
<input type="checkbox"/>	¿Qué fecha marcó el inicio de la Llegada Musulmán? 60.000€ a) 451 b) 1056 c) 890 d) 711*
<input type="checkbox"/>	¿Cuál es la única provincia de Galicia que no está bañada por el mar? 30.000 € a) Lugo b) Toledo c) Orense* d) Pontevedra
<input type="checkbox"/>	¿Qué vigencia tendrá el carnet de profesional taurino para un extranjero no comunitario? 60.000 € a) Lo que dure el respectivo permiso de trabajo (*) b) Un año c) Lo que dure la temporada taurina d) 5 Años

<input type="checkbox"/>	¿Qué fuentes de información existen para conocer datos sobre inmigrantes en España? 39.000 € a) Seguridad Social b) dirección General de la Policía c) Ministerio de Justicia d) Todas las anteriores(*)
<input type="checkbox"/>	¿En qué ciudad está la Alambra y su Generalife? 30.000€ a) Sevilla b) granada (*) c) Toledo d) Almería
<input type="checkbox"/>	La misión del dibujo de los neumáticos es drenar eficazmente el agua que existe bajo la rueda ¿Cuál debe ser la profundidad mínima de dichos dibujos? 90.000€ a) 1 Milímetro b) 1'6 Milímetros (*) c) 2'1 Milímetros
<input type="checkbox"/>	En qué año fue fundada la Universidad de Salamanca? 90.000€ a) 1768 b) 1547 c) 1215 (*) d) 1345
<input type="checkbox"/>	¿Qué tipo de clima se encuentra en Valencia? 60.000€ a) Mediterráneo (*) b) Océano c) Desértico
<input type="checkbox"/>	¿Cómo se llama el estadio del Real Madrid? 30.000€ a) San Mames b) Ramón Sánchez-Pizjuán c) El Santiago Bernabéu (*) d) El Vicente Calderón



14.4. ANEXO 4. INSTRUCTIVO

Elaboración propia



Instructivo

Contenido del juego

- ◇ Un tablero
- ◇ Un par de dados
- ◇ Seis avatares
- ◇ Seis fichas de colores diferentes
- ◇ Un set de 350 cartas que incluyen 2.100 preguntas divididas en categorías.
- ◇ Un set de 50 cartas de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio

Descripción

El juego consiste en recorrer 10 ciudades de España hasta llegar a Madrid que es el fin del juego. Existen dos rutas posibles que están indicadas en el Mapa de España en color azul y rojo. Para poder recorrerlo será necesario que vayas pagando la cuota indicada en cada una de las ciudades.

Para obtener el dinero para comprar ciudades y llegar a Madrid cada jugador probará sus conocimientos en la parte del tablero llamada “La ciudad” donde responderás preguntas de acuerdo al color de la casilla y al hacerlo correctamente ganarás el dinero indicado en la tarjeta. La respuesta correcta está marcada con un asterisco (*). El jugador que primero consiga llegar a Madrid será el ganador del juego.

Cada jugador selecciona un personaje y, a su vez selecciona una ficha de color y recibe del Banco Central 50.000€ repartidos de la siguiente manera:



Núm. De billetes	Valor
5	1.000 €
3	5.000 €
3	10.000 €

El Banco Central será quien otorgue y reciba dinero por responder, correctamente y cuando las casillas indiquen recibir y pagar dinero.

“La Ciudad” está compuesta por 46 casillas colocadas alrededor del tablero y con dos inicios: Estación Norte y Estación Sur, así como una casilla especial llamada “Isla” y dos puentes que conectan “La Ciudad” con dichas estaciones. Cabe señalar que el puente sólo sirve para entrar a la Estación Norte o Sur, nunca para salir.

Cada jugador lanza el dado y dependiendo del número que obtenga se colocará en la casilla marcada con dicho número desde la estación que le corresponda: Estación Norte (1,2, 3) y Estación Sur (4, 5,6).

Una vez colocados los personajes en las estaciones Norte o Sur, el primero que lanzó el dado, lo lanzará de nuevo y avanzará el número de casillas que indique el dado. El sentido del juego, es igual al de las manecillas de un reloj.

Cada casilla tiene asignada un color y una cantidad de dinero a recibir o pagar al Banco. El color corresponde al tipo de pregunta que tendrás que responder.

Sí el jugador responde correctamente ganará el dinero indicado en la tarjeta.

	Arte y cultura
	Deporte, Ocio y entretenimiento
	Geografía
	Historia
	Legislación y Derechos Humanos
	Vida cotidiana y tradiciones

Para poder avanzar en el “Mapa de España”³, llegar a Madrid y ganar el juego hay dos opciones: una opción es cruzar alguno de los “Puentes” para llegar a la estación Norte o Sur, y de ahí empezar a comprar ciudades. En caso de que el jugador no tenga dinero suficiente para comprar una ciudad del “Mapa de España” seguirá su recorrido en “la Ciudad”. La segunda opción es cayendo en una de las casillas llamadas “Estación de Autobús”, las cuales te dan derecho a avanzar directamente a las estaciones Norte o Sur más próxima y ahí comprar una ciudad. En caso de que el jugador no tenga dinero suficiente para avanzar en el recorrido por el “Mapa de España”, permanecerá en la “Estación de Autobús” hasta que le toque su siguiente turno.

³ El “Mapa España” presentado en el tablero no respeta las proporciones de su trabajo real.



Instructivo

Tipos de casillas de la Ciudad

Casilla	Valor	Acción
Aeropuerto	Especial	Viajas a la «Isla»
Ayuntamiento	Ganas 6.000€	Respondes a la pregunta
Banco	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Bolsa de Trabajo	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Cárcel	Pagas fianza 6.000€	Respondes a la pregunta
Casino (black 18)	Apuesta mínima de 20.000€	Aquí probarás tu suerte anunciando a la mesa la cantidad de dinero que deseas apostar. Tienes 4 lanzamientos consecutivos del dado en los que irás sumando los números que obtengas, la suma que te hace ganador es 18. Si estimas que te has acercado lo suficiente al 18 apuestas a ese número, si sumas más de 18 pierdes automáticamente. Tu contrincante será el jugador que haya lanzado el dado antes de ti y hará lo mismo, si él (ella) consigue sumar 18 o acercarse más a este número, has perdido la apuesta y el dinero que apostaste es para él (ella). Si tú ganas, el banco te premia con el mismo importe que apostaste. Si empatáis no pierdes ni ganas dinero. ¡Mucha suerte!
Envío de dinero	Pagas 3.000€	Respondes a la pregunta
Escuela	Ganas 6.000€	Respondes a la pregunta
Estadio de Fútbol	Pagas 2.000€	Respondes a la pregunta
Euro	Ganas 50.000€	No hay pregunta
Hospital	Pagas 1.000€	Respondes a la pregunta
Isla	Suerte con dados	Has llegado a la Isla engañosa, para salir de aquí, tendrás que obtener un número par con el dado para poder regresar a «La Ciudad», en caso contrario permanecerás ahí; y aunque pareciera que te encuentras en el paraíso no tienes oportunidad de avanzar ni ganar dinero, por lo que tu objetivo será obtener un número par y de esa forma seguir jugando desde la Estación Norte o Sur... ¿cuál? La que tú elijas.
Locutorio	Según tarjeta	Sacas tarjeta de Banco/Bolsa de trabajo/Locutorio
Mensajería	Ganas 3.000€	Respondes a la pregunta
Mercado	Pagas 1.000€	Respondes a la pregunta
Metro	Ganas 1.000€	Respondes a la pregunta
Monumento	Ganas 6.000€	Respondes a la pregunta
Parque	Ganas 3.000€	Respondes a la pregunta
Plaza de toros	Pagas 2.000€	Respondes a la pregunta
Policía	Pagas 1.000€	Respondes a la pregunta
Puente	No tiene valor	Llegando a esta casilla tienes la oportunidad de comprar una ciudad y así entrar al "Mapa de España". Si no tienes dinero para comprar una ciudad, simplemente te quedas ahí.
Restaurante	Ganas 3.000€	Respondes a la pregunta

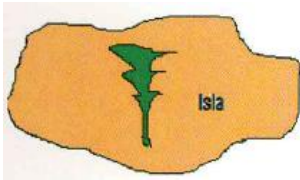


Reglas generales



Si obtienes al lanzar dado el No. 6, vuelves a lanzarlo y respondes la pregunta de la casilla a la que has logrado avanzar de tu segundo lanzamiento.

No obtienes ni pierdes dinero del primer lanzamiento. Únicamente te permite avanzar más casillas.



Si al tirar el dado sacas 3 veces consecutivas en número 6 te vas directamente a la Isla y cumples con las reglas de esta casilla.



Cuando alguien (jugador A) se posicione en la misma casilla de otro jugador (jugador B) recibirá 20.000€ de parte del que estaba situado originalmente (jugador B), y además este jugador (jugador B) será enviado a la Estación Norte o Sur más próxima. Por otro lado, el jugador A avanzará 5 casillas y seguirá las reglas de esta última casilla.



Sí algún jugador se queda sin dinero sigue jugando con normalidad, en el caso de que caiga en una casilla de que tenga que pagar está exento de pago, si cae en casino no podrá apostar.



Advertencia: El juego contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas por menores de edad. La edad recomendada para el juego es de 15 años en adelante.

14.5. ANEXO 5. TARJETAS BANCO/BOLSA DE TRABAJO/LOCUTORIO

Las tarjetas “Banco/“Bolsa de trabajo/Locutorio” representan oportunidades de ganar o perder dinero sin necesidad de contestar a una pregunta de conocimientos rigurosos. A continuación presento unos ejemplos de tarjetas “Banco/“Bolsa de trabajo/Locutorio” elaboradas hasta el momento de esta investigación.

Banco
Te asociaste con inversionistas alemanes para abrir una cadena de supermercados y has ganado por ello 50.000€.
Bolsa de Trabajo
.Tu empresa pasa por un mal momento económico por lo que el mes pasado no cobraste la totalidad de tu sueldo, solo cobraste 2.000€
Locutorio
Te envían 15.000€ por los beneficios de una mercancía que enviaste a tu país para iniciar un negocio allá.

Banco
Compras un abono para ir al fútbol toda la temporada que te ha costado 20.000€.
Bolsa de Trabajo
Como profesional de la construcción, tienes a tu cargo levantar un puente peatonal, el cual te genera unos costes iniciales de 30.000€.
Locutorio
Te llaman para informarte que no has llenado la última declaración de impuestos de tu país, por lo que ahora tendrás que pagar multas y recargos por 20.000€.



Banco

Te llaman de un bufete de abogados para informarte que tienes una tía que nunca conociste y te heredó un chalet valorado en 50.000€.

Bolsa de Trabajo

Has tenido un buen desempeño durante el año por lo que tu bono en el mes de diciembre asciende a 40.000€.

Locutorio

Tienes invertido dinero en una tienda de ropa en tu país que te ocasiona gastos iniciales de 15.000€.

Banco

Tu abuela ha caído enferma y tienes que pagar por la hospitalización 10.000€.

Bolsa de Trabajo

Cambiaste de trabajo, por lo que te representa ingresos más altos por 3.000€ al mes.

Locutorio

Recibiste buenas noticias de tu familia que se encuentra en Asia, te enviarán 50.000€ por los beneficios de un negocio que tienes con ellos.

Banco

Has cambiado los muebles de la óptica que es de tu propiedad, por los cuales has pagado 15.000€.

Bolsa de Trabajo

Como vendedor en un centro comercial recibes dos pagas extras por un valor de 2.000€.

Locutorio

Un viejo amigo te ha pagado una deuda por 10.000€.

Banco

Asistes a una subasta donde compraste una obra de arte por 30.000€.

Bolsa de Trabajo

Eres camarero en un restaurante de comida española, recibes un sueldo anual de 15.000€.

Locutorio

Hablaste con tu hermana por teléfono y te anunció que ya nació tu sobrino, por lo que le envías de regalo 10.000€.



Banco

Tomaste un curso de guitarra hace dos meses y ahora encuentras un equipo de sonido en rebajas, lo copras a crédito y pagas 15.000€ de adelanto.

Bolsa de Trabajo

Ahora eres autónomo, en el negocio que abriste hiciste una inversión de 30.000€.

Locutorio

Recibes una llamada de tu madre diciendo que te has sacado la lotería en tu país de origen, recibirás en el transcurso de la semana 20.000€.

Banco

Reformaste dos pisos que tenías en alquiler y ahora ganarás 20.000€ al mes.

Bolsa de Trabajo

Por haber trabajado horas extras recibes 8.000€.

Locutorio

Una antigua novia te devuelve 15.000€ por viejas deudas.

Banco

Compraste una finca en Sevilla por 30.000€.

Bolsa de Trabajo

Trabajas en una inmobiliaria, por una muy buena venta de un edificio de oficinas recibes una comisión de 40.000€.

Locutorio

Estás en España solo por seis meses, por lo que la deuda de tu coche y un inmueble en tu país de origen te generarán en este tiempo un gasto por 10.000€, los cuales envías a tu padre para que pague.

Banco

El presidente de tu comunidad de vecinos te informa que se ha pagado una derrama para pintar la fachada de tu edificio, te corresponde aportar 3.000€.

Bolsa de Trabajo

Te contratan en la agencia de azafatas más importante de la ciudad, por lo que tienes ingresos anuales de 30.000€.

Locutorio

Tu padre te llama, contento, ha encontrado otro trabajo y te envía 10.000€ por navidades.



Banco
Pagas tu póliza de vida anual por 10.000€.
Bolsa de Trabajo
Recibes una paga extra por 7.000€.
Locutorio
Tu hermana te ha enviado productos de tu país con un valor de 50.000€.

Banco
Ganaste el premio mayor de la lotería por lo que ingresaron 50.000€ en tu cuenta bancaria.
Bolsa de Trabajo
Un trabajador tuyo te demandó por despido injustificado, en el juicio perdiste 30.000€.
Locutorio
Llamas a una agencia de viajes de tu país para cotizar el boleto de avión para que tu familia te visite en España, en total debes pagar 6.000€.

Banco
Tu abuelo dejó escrito en su testamento que te hereda un violín "stradivarius" con valor de 40.000€.
Bolsa de Trabajo
Como doctor de la clínica de tu barrio te decides a montar tu propio consultorio, para lo cual necesitas comprar un equipo básico inicial de 40.000€.
Locutorio
Tu compañía de teléfono te envía tu antigua factura que no habías pagado en dos años. Pagas 3.000€.

Banco
Te anuncian que una línea nueva de Metro pasará a poca distancia del edificio donde vives. Por daños y molestias el gobierno ha ingresado 20.000€ en tu cuenta bancaria.
Bolsa de Trabajo
Tu jefe te ha pagado un bono por tu excelente desempeño por 30.000€.
Locutorio
Te han hablado de tu país diciendo que te enviaron 10.000€ por la venta de tu coche.



Banco

Robaron tu coche y el seguro te ha reembolsado 20.000€.

Bolsa de Trabajo

Pides un préstamo a tu jefe para pagar los daños por un accidente de tráfico por 20.000€, por los cuales de da un cheque.

Locutorio

Te comunican que será la boda de tu prio en tu país, por lo que prevés un gasto de 15.000€ para que asistan tú y tu familia.

Banco

Tienes planes de irte de vacaciones a Portugal en el verano, por lo que ahorras 10.000€.

Bolsa de Trabajo

Tuviste un accidente laboral y te indemnizaron por 20.000€.

Locutorio

Hablaste con un banco de tu país que te concedió una hipoteca para tu casa; el cobro inicial del mismo es de 20.000€ que recibes hoy.

Banco

Has tenido un accidente de tráfico y has sacado de tu cuenta 15.000€ para cubrir los gastos por daños a la vialidad pública.

Bolsa de Trabajo

Es principio de año y te aumentaron el sueldo en 4.000€.

Locutorio

Checaste tu cuenta de correo y te han concedido una beca de estudios, la cual asciende a 30.000€.

Banco

Has contratado el servicio de televisión por cable y pagaste todo un año por adelantado por 5.000€.

Bolsa de Trabajo

Contrataste tres trabajadores para hacer una reforma en tu fábrica de calzado, lo cual representó un gasto de 6.000€.

Locutorio

Compras comida de tu país y por encontrarte en el extranjero es más cara, por lo que pagas por la misma 4.000€.

14.6. ANEXO 6. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 1

A continuación se presenta un resumen del experimento del Grupo de Estudio 1.

- Se tira el dado para saber dónde salir (casilla 1 a 6)
- Participante 3, Participante 1 hacen observaciones sobre el instructivo, no estaba claro que pasaba cuando sale el número 6 (Artes deportes y Entretenimiento). Observador 1 identifica el problema, se hacen anotaciones para incluir las mejoras en la siguiente versión.
- Se tiran los dados, por asar sale la casilla “Banco” Observador 1 pide que se lea la instrucción para validar si es clara la redacción de la descripción de esta casilla incluida en el instructivo.
- Observador 2 resalta la importancia de conocer la ley de “trasplantes” en España.
- Participante 3 comenta que algunas de las preguntas son complicadas, les llama “rebuscadas”. Se toma nota para mejorar la redacción
- Participante 2 está confundido en cómo se debe avanzar en el juego. Observador 2 explica el funcionamiento de la casilla “Metro”
- Observador 1 explica qué pasa si dos jugadores están en la misma casilla: El jugador que ha llegado regresa al jugador previo y avanza diez casillas en el tablero
- Algunas tarjetas de “preguntas” están vacías. Observador 1 indica utilizar otras. Se toma nota de la observación
- Una pregunta relacionada con la llegada a España de los Musulmanes, no es clara. Varios jugadores colaboran, se ponen de acuerdo a la pregunta
- Participante 4 toma muy en serio las preguntas, lee pausadamente lo cual denota que le interesa el tema
- Se nota una rivalidad entre Participante 3 y Participante 1, que se hace evidente por el tono de voz, y el lenguaje no verbal. La pregunta en cuestión era el año de la última Constitución Española 1974.
- El Observador 5 de nacionalidad Española presta ayuda y valora la participación de del grupo de estudio. La pregunta relacionada era con el Clima en Galicia (Océánico).
- Participante 2 juega por Participante 3 y cae en la casilla “Isla”, comenta que ella va a estar muy enojada. El grupo de estudio sonríe, ya que ellos son novios.

- El Observador 5 de nacionalidad Española aporta sugerencias que las preguntas del juego sean más comprensibles.
- Observador 1 confunde al grupo.
- La discusión empieza entre Participante 3 y Observador 2. Participante 3 muestra antagonismo, cuestiona razonamientos del porqué ir a España. Participante 2 y Participante 1 explican que la pregunta no se entiende. Observador 2 cambia in-situ la pregunta. La observación hace evidente que los jugadores se unen, colaboran entre sí para lograr un objetivo: cambiar la redacción de la pregunta y defender su punto de vista.
- A pesar el ruido ambiental, diálogos en Inglés que acontecen a su alrededor. Los participantes se mantienen atentos y concentrados en el juego.
- Se genera un debate en cuanto al tema de deportación: el deportado regresa a su país o cualquier otro país. Participante 2 y Participante 3 juegan un papel antagónico opinando que el deportado tiene forzosamente que ir al país de origen. El grupo presta atención al razonamiento expuesto. Observador 2 confirma que el texto de la ley así lo dice.
- Participante 2 comenta una experiencia relacionada con conocidos suyos que han sido deportados de Estados Unidos. Observador 2 aclara que el contenido se refiere únicamente a la ley de España. Participante 2 y Participante 1 sonríen en señal de aceptación.
- Se identifica que no se ha definido qué pasa si se sacan 3 veces el número 6 en forma continua. Observador 2 pide sugerencia al grupo de estudio para regular esa acción. Observador 1 dice que no está definido qué hacer en esta situación y sugiere que el jugador vaya a la casilla “Isla”. Participante 1 apoya a Observador 1: que se vaya a la casilla “Isla” y agrega: ¡como un castigo! Sonríe de forma maquiavélica, lo cual denota que está inmersa en el rol, plantea un nuevo uso para “Isla” y hace una interpretación de la probabilidad de sacar 3 veces seguidas el número 6 con los dados, que en muchos otros juegos podría considerarse como “buena suerte”. Participante 2 comenta que está acuerdo, porque ya se había aclarado que no era algo personal. El grupo de estudio muestra consenso en esa decisión.
- Fin del juego, el Equipo de Observación solicita retroalimentación y realiza entrevistas a los participantes.

14.7. ANEXO 7. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 2

A continuación se presenta un resumen del experimento del Grupo de Estudio 2.

- Los participantes se toman el tiempo para leer el instructivo
- Observador 3 toma nota de algunas observaciones acerca del diseño del tablero
- Observador 1 explica el objetivo del juego,
- Después de leer el instructivo, Observador 1 pide a Participante 3 que explique las reglas como las ha entendido; Participante 3 explica de una manera clara y precisa las reglas, que se nota que ha entendido bien
- Observador 1 aclara algunas de sus reglas, los participantes están atentos, Participante 3 y Participante 2 hacen preguntas, se muestran muy interesados. Observador 1 se da cuenta de que hacen falta aclaraciones en el instructivo, Observador 2 toma nota de esto
- Observador 1 continúa explicando el juego y pregunta si se entiende la regla de “La Isla”, Participante 2 y Participante 3 quieren leer en voz alta dicha regla, es Participante 2 quien termina leyéndola; Participante 3 y Participante 1 escuchan
- Mientras Participante 2 lee el instructivo, Participante 1 coge un avatar⁴ del juego y lo observa con curiosidad
- Observador 1 explica la casilla “Puente”
- Se empieza a jugar, Participante 3 pregunta quién empieza y desde dónde, Observador 1 aclara que empieza quien quiera y por alguna de las estaciones: norte o sur
- Participante 3 cae en la casilla “Puente”, a pesar de que Observador 1 ya la había explicado con anterioridad, Participante 2 lee las instrucciones en voz alta
- Participante 3 razona acerca de las instrucciones y dice al grupo lo que él había interpretado, hace preguntas
- Observador 1 nota que hay que hacer una corrección en el instructivo al respecto de la casilla “Puente”, Observador 2 toma nota
- Es el turno de Participante 4, no sabe para qué dirección mover su avatar
- Observador 2 explica las dos maneras de ganar dinero: caer en una casilla y/o al responder correctamente las preguntas; si la respuesta no es correcta, no pasa nada

⁴ Un avatar es la figurilla que utilizan los jugadores para avanzar dentro del tablero.

- El ambiente en el grupo se siente más relajado que al principio, todos han comprendido la dinámica, la cual es más ágil
- La pregunta para Participante 3 es de Geografía y no la responde correctamente, se lamenta por no tener buenos conocimientos al respecto, él está muy metido en su rol de participante
- Participante 1 cae en una casilla en la que recibe dinero, se pone contenta y pregunta si puede comprar ciudades, Observador 2 le explica que puede hacerlo cada vez que pase por el “Puente”; Participante 1 hace preguntas al respecto de la casilla, se le observa interesada en comprar una ciudad, asume su rol
- Participante 2 está en posición de comprar una ciudad pero no tiene dinero así es que no compra
- A Participante 3 le toca sacar una tarjeta de “Banco”, recibe dinero, se pone contento, pregunta si también tiene derecho a intereses, por lo que relaciona el juego con la vida real. Participante 4 sonríe en señal de aprobación.
- Es el turno de Participante 1, le toca una pregunta de Historia, la cual lee Participante 3 quien observa que hay una falta de ortografía en la pregunta, Observador 1 y Observador 2 toman nota. Participante 1 responde erróneamente a la pregunta y se pone seria.
- Participante 2 saca una tarjeta de “Banco” y le toca pagar dinero, lo toma con filosofía y ríe, lo que origina que todo el grupo ría también; todos se divierten.
- Participante 3 tiene que responder una pregunta de Vida Cotidiana y Tradiciones, *“¿hasta qué edad debe ir un niño en el asiento de seguridad en la parte trasero de un vehículo?”*, no sabe la respuesta, el resto del grupo tampoco... cuando se da la respuesta *“hasta los 12 años”* a todos les sorprende que un niño tan grande deba ir en el asiento de seguridad. Notablemente han aprendido algo acerca de la vida en España.
- Participante 2 cae en la casilla “Casino (Black 18)”, lee las instrucciones de este juego dentro del juego. Participante 2, Participante 3 y Participante 4 hacen preguntas, Observador 1 aclara. A Participante 2 se le nota emocionado porque tiene que decidir cuánto va apostar, jugará contra Participante 1, quien no tiene nada que perder, solo ganar, cuando Participante 1 tira los dados se le nota emocionada. Todos están expectantes... ¿quién ganará? Gana Participante 2, quien se muestra alegre al igual que todos por la buena suerte que tuvo. Todos se muestran solidarios.

- Observador 1 pregunta al grupo si les gusta el juego “Casino (Black 18)” todos responden con una sonrisa que sí les gusta. Observador 2 pide al grupo que digan qué les gusta o no mientras juegan.
- A Participante 1 le toca jugar al “Casino (Black 18)”, se le nota emocionada, tanto que lanza demasiado fuerte el dado y se cae de la mesa, todos están expectantes y sonriendo. Es notoria la diferencia en el ambiente entre cuando se hacen preguntas de contenido riguroso (Historia, Geografía, etc.) y cuando caen en casillas de tipo lúdico (Casino). Participante 1 gana la apuesta, ríe a carcajadas y grita de la emoción. El ánimo del grupo es muy alto.
- Participante 3 es el primero en tener la oportunidad de comprar una ciudad, lo piensa, pregunta qué pasa si se queda sin dinero, Observador 1 explica que seguiría jugando y que en algún momento volvería a tener dinero a fuerza de caer en las casillas y contestar preguntas. Decide comprar su primera ciudad, así que es el primero que avanza en el “Mapa de España”, aumentando sus probabilidades de ganar el juego.
- Participante 2 lee la siguiente pregunta a Participante 3, hace la observación de que está mal redactada, Observador 2 toma nota. Participante 3 piensa muy bien la respuesta que va a dar, se toma su tiempo, está muy metido en su rol.
- Participante 3 tiene que responder otra pregunta, comenta: “*qué presión*” cuando Participante 2 dice que tiene un valor de 50.000 euros, es mucho dinero para ganar... otra vez piensa mucho su respuesta y es errónea.
- Participante 1 hace analiza qué se tiene que hacer en la casilla “Cárcel”, le interesa saber si tiene que pagar una fianza, Observador 1 le aclara que sí.
- Se da por terminado el juego y todos cuentan cuánto dinero tienen para saber quién ganó.
- Observador 1 solicita retroalimentación y todos aportan ideas creativas, Observador 2 toma nota
- Observador 1 y Observador 3 comentan que los jugadores comprendieron el juego hasta la tercera vuelta al tablero
- El Equipo de Observación solicita retroalimentación y realiza entrevistas a los participantes.

14.8. ANEXO 8. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 3

A continuación se presenta un resumen del experimento del Grupo de Estudio 3.

- El grupo lee el instructivo, todos están concentrados excepto Participante 4 que confía en lo que los demás están leyendo y se distrae conectando su móvil a la electricidad.
- Participante 3 pregunta quién redactó el Instructivo, Observador 1 responde que el equipo de trabajo, Participante 3 pregunta si hay alguno de nacionalidad española, Observador 1 responde que no, Participante 3 dice que los españoles no pondrían en el instructivo *“iniciando por Melilla”*, Participante 4 opina que se oye *“culto”*, Participante 3 dice que sería mejor utilizar la palabra *“comenzando”*. Participante 2 opina que en vez de *“Instructivo”* se use la palabra *“Instrucciones”*. Observador 1 pregunta si se podría poner *“Manual de instrucciones”*, todos opinan que es mejor *“Instrucciones”*.
- Participante 4 opina que el *“Mapa de España”* del tablero no tiene las proporciones reales.
- Participante 4 está emocionado contando el dinero que se le da y con una sonrisa dice *“lo mío es usar el dinero”*. Él actúa como *“Banco”*, por lo que se le ve contento repartiendo el dinero a todos y opina que faltan billetes de 5.000 euros.
- El juego empieza y Participante 1 cae en el *“Casino (Black 18)”*, Participante 3 le aclara que tiene que lanzar el dado 4 veces para sumar 18. Hay confusión contra quién juega Participante 1 (el jugador de la derecha o el de la izquierda), Participante 4 toma el dado pero Participante 3 aclara que no es él sino Participante 2 quien debe jugar contra Participante 1. Participante 2 acepta el dado preguntando si él perdería dinero, Observador 1 aclara que no, pero que sí podía ganar lo apostado por Participante 1. A medida que lanza el dado las 4 veces, se le nota más nervioso y emocionado, hay un ambiente de expectación en el grupo y todos sonríen, Participante 1, sonríe nerviosamente, no quiere perder. Participante 2 hace el último lanzamiento y se pasa de 18, Participante 1 ha ganado, ésta se emociona y todos sonríen más relajados. El *“Casino (Black 18)”* logra que el ambiente se vuelva distendido y cordial desde el primer momento.
- Ahora es el turno de ¿quién? No se sabe, Participante 4 está confundido, Participante 3 aclara a todos lo que dice el Instructivo (sin leerlo) que se juega en el sentido de las manecillas del reloj. Ahora está claro que es el turno de Participante 4 quien cae en la misma casilla donde estaba Participante 1, hay una regla a este respecto, Participante 3 la

- lee: ¡Participante 1 tiene que pagar 20.000 euros! Todos ríen por la sorpresa, Participante 1 acepta de buena gana darle el dinero.
- Participante 1 saca tarjeta de “Bolsa de trabajo”, la casuística es que recibe dinero por trabajar en un Restaurante de comida Española, Participante 3 le dice *“justo lo que te gusta”* (la comida española), *“claro”* responde Participante 1, todos ríen distendidos, identificándose con el comentario. Participante 2 opina que recibir dinero la está sacando de la ruina, Participante 1 está contenta por eso.
 - Participante 4 dice que Participante 3 es la más graciosa y la que tiene casi todos los billetes de 5.000 euros. Participante 3 se sorprende por el comentario *“¿yo los tengo?”*, ríe satisfecha. Participante 2 dice que él tiene 3 (billetes de 5.000). Participante 4 dice que él tiene 4. A Participante 4 le interesa la competencia por el dinero.
 - Es turno de Participante 4, Participante 1 intenta leer la pregunta pero no distingue la letra, opinan que las tarjetas deberían ser más grandes, Observador 2 toma nota. Participante 4 responde mal a la pregunta *“¿En el Valle de Aran, que está vinculado a Cataluña desde la Edad Media se habla...?”*. (Las posibles respuestas son: *Catalán, Euskera, Aranés, Español*). Participante 3 interviene y comenta que ella sabe que la respuesta “Aranés” porque ella ha estado ahí, comenta que es un lugar precioso donde la gente con recursos económicos va a esquiar, que ella ha estado ahí incluso en el mes de Julio. Participante 4 nunca ha estado ahí. Participante 1 cuestiona si el Aranés es un idioma o solamente un dialecto, empieza la discusión al respecto, a Participante 1 le interesa saber entonces qué son el Valenciano, el Catalán, el Euskera, Participante 4 pregunta qué es el Andaluz... ¿son idiomas o dialectos? Todos muestran curiosidad, interés, flexibilidad. Observador 1 aclara que en la pregunta no se especifica si el aranés es un idioma o dialecto, sólo se pregunta *“¿... qué se habla..?”*
 - A Participante 2 le toca responder una pregunta acerca de la Ley del Trabajo, la responde mal, Participante 3 se sorprende con la respuesta, Participante 4 que parece saber más al respecto amplía la información y Participante 1 apoya lo que dice, ya que el tema le resulta familiar también.
 - Participante 1 cae en la casilla “Euro”, no hay pregunta y solo por caer allí le dan dinero, se alegra y opina que eso está muy bien. Todos apoyan su comentario.

- Participante 4 tiene que responder una pregunta de Historia, la responde mal y Participante 3 se sorprende, le dice que es una pregunta muy fácil que se aprende en el colegio; Participante 4 dice que él en Historia no era el número uno de su clase. Participante 2 dice que él si sabía la respuesta. Participante 4 se defiende diciendo que sí conoce los personajes de los que hablaba la pregunta, solo que no conocía los detalles.
- Participante 1 cae en casilla “Casino (Black 18)” esta vez se anima a apostar más que la primera vez que cayó en dicha casilla. Gana contra Participante 2.
- Participante 3 cae en “La Isla”, lee el instructivo para saber de qué se trata, es un castigo. Participante 4 la apoya diciéndole que vea el lado bueno: cuando salga de ahí regresará cerca del puente y podrá comprar ciudades.
- Participante 4 cae en la casilla “Puente”, es el primero en comprar una “Ciudad” dentro del “Mapa de España”. El juego continúa y compra más ciudades, va ganando evidentemente y se alegra de eso.
- Participante 3 cae en la casilla “Banco” y tiene que pagar dinero para “la hospitalización de su abuela”, es tanto lo que tiene que pagar que comenta que es como si estuviera en una clínica famosa y cara de Madrid, relacionando el juego nuevamente con la vida cotidiana.
- Participante 2 cae en “Puente” en el siguiente tiro podría comprar una “Ciudad”, pero Participante 4 le recuerda que no tiene suficiente dinero.
- Participante 1 cae en “Restaurante” y le toca pagar, ella pregunta *“¿por qué en el “Restaurante” pagas y en la “Escuela” recibes dinero?”* Todos ríen y Participante 2 bromea al respecto.
- Se termina el juego, se pide retroalimentación acerca de su experiencia y todos aportan ideas interesantes de las cuales se toma nota.
- El equipo de observación realiza preguntas a los participantes.

14.9. ANEXO 9. RESUMEN DEL EXPERIMENTO DEL GRUPO DE ESTUDIO 4

A continuación se presenta un resumen del experimento del Grupo de Estudio 4.

- Las participantes leen el instructivo
- Participante 3 hace la primer pregunta a Participante 4, ella da la respuesta; sin embargo, Participante 3 no sabe cuál de todas las opciones que leyó es la correcta, por lo que Observador 1 aclara que es la que está marcada con un asterisco. Ahora queda claro para todas. Participante 4 responde correctamente y gana dinero, por lo que está contenta.
- Participante 3 pregunta en qué orden se juega, Observador 1 les recuerda que en el sentido de las manecillas del reloj, Participante 1 no estaba atenta y cogió los dados. Todas expresaron sorpresa porque no era su turno, Participante 3 le aclara que es ella quien debe lanzar los dados por estar a la derecha de la anterior jugadora.
- Participante 2 lee la siguiente pregunta a Participante 1, quien tiene la posibilidad de ganar mucho dinero con la pregunta que es compleja, la responde bien y todas sonríen de satisfacción.
- Es el turno de Participante 2 y cae en la casilla “Banco/Locutorio/Bolsa de trabajo”, por lo que no tiene que responder pregunta y recibe dinero, Participante 1 le dice que tiene mucha suerte para ganar el dinero fácilmente, todas ríen.
- Participante 3 cae en la misma casilla donde está posicionada Participante 2, por lo que Participante 4 dice que hay una regla al respecto y la lee, no es favorable para Participante 3 quien tiene que pagar a Participante 2. Participante 3 bromea por su “mala suerte”, todas responden positivamente a la broma.
- Participante 1 cae en la casilla “Plaza de toros”, le toca pagar. Comenta que a ella le gustan los toros, hace una broma al respecto y todas ríen. El ambiente en el grupo es relajado y ameno, la disposición para divertirse es evidente en todas las participantes.
- Participante 1 tiene que responder una pregunta acerca del arte taurino, desconoce el tema y responde mal; Participante 3 quiere que repitan la pregunta para aprenderla, es un tema que le gusta. Participante 4 le dice que son 2100 preguntas en el juego y que si estaría interesada en aprenderlas todas, Participante 3 dice que sí, que ella sí se las aprendería mientras está jugando.

- Participante 2 lee la pregunta a Participante 3, quien al escuchar la pregunta pone cara de que no sabe y Participante 2 bromea preguntándole si tiene paperas, todas ríen. Al final responde correctamente ya que el tema de la pregunta le es familiar: acerca de los permisos de trabajo, ella se identifica con el tema ya que el suyo está en trámite.
- Participante 2 lee la pregunta a Participante 1, quien no sabe la respuesta; Participante 2 dice que ella sí la sabe, se trata de Geografía española y dice que la aprendió recientemente.
- Participante 2 cae en “Casino (Black 18)”, Participante 3 se muestra emocionada, empieza la expectación. Participante 1 lee el instructivo para saber la dinámica de la apuesta, a pesar de haberlo ya escuchado, Participante 2 pide que le expliquen qué hacer. Participante 1 le explica. Participante 2 pierde la apuesta contra Participante 1.
- A Participante 4 se le nota cansada de estar sentada, se para, se sienta en otro lugar y luego vuelve a su sitio.
- Participante 3 tiene que responder una pregunta de fútbol que sí se sabe, gana mucho dinero y está emocionada, se levanta de la mesa, tiene que ir al servicio.
- Participante 4 cae en la casilla “Puente”, quiere comprar su primer ciudad analiza la situación y se da cuenta que no tiene dinero suficiente: ¡la ciudad cuesta 90.000€ y ella solo tiene 89.000€! ríe nerviosamente y todas comparten sus emociones: 1.000€ no es nada, “casi” logra ser la primera en entrar al “Mapa de España”. Todas bromea acerca de la falta de dinero. Participante 4 no se da por vencida y cuenta su dinero dos veces más... no hay error: le faltan 1.000€.
- Participante 2 cuestiona al grupo si están jugando bien o si necesitan “espabilar” más... haciendo referencia al nombre del juego, le gusta el nombre fonéticamente.
- Participante 2 lee una pregunta a Participante 3, quien piensa un momento la respuesta, Participante 2 le ayuda a razonarla, aun así Participante 3 contesta mal. Participante 1 y Participante 4 sí sabían la respuesta, la cual era, a su parecer, muy fácil, dicen que ellas la aprendieron en el colegio cuando eran niñas, Participante 3 comenta que ella en el colegio solo le gustaba jugar y no prestaba mucha atención en la clase. Todas ríen. Participante 1 habla un poco de su infancia. Participante 4 pone “orden” diciendo que es mejor seguir jugando.
- Fin del juego, el Equipo de Observación solicita retroalimentación y realiza unas preguntas a los participantes.

14.10. ANEXO 10. NOTAS TOMADAS POR EL EQUIPO DE OBSERVACIÓN DURANTE LOS EXPERIMENTOS

- Alguien q' controle el banco
- Especificar q' si no contestan bien no pierden ni ganan (instrucc)
- Especificar q' se trata de acumular dinero p' comprar ciudades
- Responder cuando caiga la bola la preg. del 2o. tiro, 3er tiro Isla
- Especificar el valor de casilla "Recta"
- Se agranda el valor de la ciudad
- Hacer pregunta de Ley de transpl. más fácil - no tan rebuscada
- Fecha de Constitución española
- Primero se debe elegir el camino y luego tirar dado cuando
- Especificar que en E no se hace pregunta y se ganan 50.000
- ¿Cuándo puede comprar?
- Tener + ciudades p' comprar
- E - Poder comprar en cualquier ~~tesa~~ oportunidad
- N - Hacer las ciudades + baratas
- Pagar fianza p' salir de la cárcel
- Que se vean claramente las ciudades
- El q' responde una bien, tiene
- Situaciones sin pregunta
- Caminos 3 y 4 con algo atractivo o menos casillas p' q' sea atractivo
- ¿Exceso de fondo está bien?
- En algunos iconos poner nombre, en otros no
- Poner la cantidad q' gana o pierde en cada casilla, q' algunos iconos q' se repitan tengan diferentes precios
- Mapa de España p' caminos y llegar a ganar a Madrid

Figura 70. Notas originales tomadas durante los experimentos (1/2)

Elaboración propia

- + Poner regla cuando se entra x punto solo salir x ruta 2,3 - 5,6
- + Aclarar q' hay q' elegir con el dado el inicio
- + q' hay ciudad y país
- + f en el país todo suma 1 millón aunque haya menos
- + o más paradas
- + q' p' comprar hay q' pasar x el puente
- + ls de los puentes
- q' en puente se tira el dado en este turno y se regresa a E. Norte
- + Corregir colores del instructivo
- ~~Como se come por el~~ Cambiar en regla de comer, poner palabra Estación. Incluir q' se avanza 10 casillas el q' come
- + Aclarar que Estación es contada p' elegir
- Anotar el valor de las casillas p' agilizar el juego
- + Tiro consecutivo en Black 18 (Casino)
- Actualizar preg- deportes - Fútbol -
- + Nadie puede tener saldo negativo
- + Preguntas comunidad
- + Solo se puede comprar una ciudad a la vez
- + Aclarar en ola q' se va a una estación cuando por
- + Cárcel: Aclarar q' si contesta bien se le regresa la fuerza
- + Black 18 - aclarar cuando se pasa del 18 se pierde
- + Aclarar regla metro + 6
- + Casino: No se puede apostar menos de 20.000
- Repetir pregunta de historia Alfonso II, se repite mucho
- + Aclarar en puente si te vas a la estación ¿compras o no?
- Mencionar reglas para siempre ayuda
- El mapa en el centro
- + Ganó Jaime - 228.000 + Murcia - 400.000 = 628.000
- + 2o lugar Karla - 219.000 + Valencia - 300.000 = 519.000
- + Juan P 3er lugar - 141.000 + Cantabria - 200.000 = 341.000

Figura 71. Notas originales tomadas durante los experimentos (2/2)

Elaboración propia

15. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Perfil de los participantes del <i>focus group</i>	29
Tabla 2. Diagrama del IPA de Bales	31
Tabla 3.Tabla de Análisis del Proceso de Interacción.....	33
Tabla 4. Categorías agregadas al Análisis del Proceso de Interacción de Bales	34
Tabla 5. Tabla final para el Análisis del Proceso de Interacción	36
Tabla 6. Homogeneización en las métricas de observación	37
Tabla 7. Categorías de conocimientos de ESPABILA	38
Tabla 8. Posibles respuestas adaptativas.....	54
Tabla 9. Gasto en beneficios sociales pagados por el Gobierno en %	73
Tabla 10. Autores y definiciones del concepto de «creatividad»	77
Tabla 11. Algunas definiciones de «juego».....	93
Tabla 12. Clasificación de los juegos desde un punto de vista social.....	107
Tabla 13. Ejemplo acciones designadas a las casillas de entretenimiento	163
Tabla 14. Resumen de los cuatro grupos de estudio	166
Tabla 15. Características de los participantes del grupo de estudio 1.....	166
Tabla 16. Características de los participantes del grupo de estudio 2	168
Tabla 17. Características de los participantes del grupo de estudio 3	168
Tabla 18. Características de los participantes del grupo de estudio 4.....	169
Tabla 19. Análisis del <i>focus group</i> por conceptos objeto de estudio	172
Tabla 20. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 1	181
Tabla 21. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 1.....	186
Tabla 22. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 2	188



Tabla 23. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 2.....	192
Tabla 24. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 3	194
Tabla 25. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 3.....	198
Tabla 26. Análisis del Proceso de Interacción del grupo de estudio 4	200
Tabla 27. Resumen de los datos obtenidos del grupo de estudio 4.....	204
Tabla 28. Porcentaje de logro total de cada categoría de observación	206
Tabla 29. Media aritmética de los niveles de los grupos de estudio.....	208
Tabla 30. Categorías de observación de todos los grupos de estudio	213
Tabla 31. Media aritmética de las categorías de observación por grupo de estudio.....	215
Tabla 32. Desviación del promedio de las Categorías de Observación con respecto al promedio de todos los Grupos de Estudio (1/2)	221
Tabla 33. Desviación del promedio de las Categorías de Observación con respecto al promedio de todos los Grupos de Estudio (2/2)	222
Tabla 34. Resultado de las entrevistas anónimas realizadas a los participantes.....	225
Tabla 35. Conocimientos adquiridos acerca de la sociedad española por participante y por categoría de conocimientos	227

16. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Turista fronterizo	21
Figura 2. Boarder Games Lavapies	21
Figura 3. <i>Undersiege</i>	22
Figura 4. Diversidades, el juego de la creatividad	23
Figura 5. Trabajar la creatividad y las expresiones culturales.....	24
Figura 6. «Entre aquí y allá» el juego de la migración.....	25
Figura 7. Aprender jugando con «Entre aquí y allá»	25
Figura 8. Ilustración del juego de mesa ESPABILA.....	27
Figura 9. Representación egipcia en la que aparece un juego de mesa semejante al ajedrez	95
Figura 10. Juego de pelota maya.....	98
Figura 11. Juegos de mesa.....	104
Figura 12. Juego de lotería.....	105
Figura 13. Juego de rol «Tibia»	105
Figura 14. Juegos de feria «carrusel volador»	106
Figura 15. El juego de la oca	109
Figura 16. Herbert Spencer (1820-1903) García, A., & Llull, J. (2009).	111
Figura 17. Claparède (1873-1940).....	113
Figura 18. Sigmund Freud	114
Figura 19. El juego visto a través de la «Teoría traumática del juego».....	114
Figura 20. Jean Piaget (1896-1990).....	115
Figura 21. Vygotski (1896-1934).....	117
Figura 22. El juego en las distintas etapas del niño vistas como etapas evolutivas del hombre	119



Figura 23. Buytendijk (1887-1974) García, A., & Llull, J. (2009).	120
Figura 24. Pensamiento Sistémico	129
Figura 25. La idea inicial	132
Figura 26. Factores Relacionados con la Inmigración	133
Figura 27. Relación de los componentes de la inmigración	134
Figura 28. Las causas y los efectos no están cercanos en el tiempo	134
Figura 29. Círculo del proceso de integración del inmigrante	135
Figura 30. «ESPABILA»: Propuesta integradora	136
Figura 31. Brainstorming para la creación de un juego de mesa	140
Figura 32. Notas del <i>brainstorming</i>	140
Figura 33. Matriz de descubrimiento aplicada a la creación de un juego de mesa	145
Figura 34. Diseño gráfico del tablero I monocromático	148
Figura 35. Diseño gráfico del tablero I color	148
Figura 36. Bocetos de elementos del tablero I	149
Figura 37. Bocetos de elementos del tablero I	149
Figura 38. Diseño gráfico del tablero III	150
Figura 39. Diseño gráfico del tablero IV	151
Figura 40. Diseño gráfico del tablero V, boceto 1	152
Figura 41. Diseño gráfico del tablero V, boceto 2	153
Figura 42. Diseño gráfico del tablero V, boceto 3	153
Figura 43. Diseño gráfico del tablero V (amarillo)	154
Figura 44. Diseño gráfico del tablero V (azul)	154
Figura 45. Diseños gráficos del tablero VI (Isla afuera)	155
Figura 46. Diseños gráficos del tablero VI (Europa)	156
Figura 47. Diseño gráfico del tablero VI	157

Figura 48. Cinco Dimensiones del Diseño Experimental del juego de Mesa	159
Figura 49. Creación del logotipo.....	160
Figura 50. Categorías de las preguntas de conocimientos. Elaboración propia	161
Figura 51. Ejemplo de una tarjeta de preguntas	162
Figura 52. Tarjetas Banco/Bolsa de Trabajo/Locutorio	163
Figura 53. Diseño experimental del juego «ESPABILA»	164
Figura 54. Participantes del Grupo de Estudio 1	167
Figura 55. Cinco Dimensiones del Diseño Experimental del juego de Mesa	179
Figura 56. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 1	186
Figura 57. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 2	193
Figura 58. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 3	199
Figura 59. Resultados gráficos del análisis del proceso de interacción, grupo de estudio 4	205
Figura 60. Gráfico Media aritmética de los Niveles de Observación por Grupo de Estudio.	210
Figura 61. Gráfico Media aritmética de los Niveles de los Grupos de Estudio vs Media Aritmética Total.....	211
Figura 62. Gráfico del promedio de las categorías de observación de todos los grupos de estudio	217
Figura 63. Gráfico de dispersión con respecto a la media aritmética de las Categorías de Observación de cada Grupo de Estudio. Elaboración propia.	219
Figura 64. Gráfico Puntuación total de los Participante vs Promedio Grupal.....	223
Figura 65. Extranjeros según continente	254



Figura 66. Extranjeros residentes según nacionalidad.....	255
Figura 67. Extranjeros residentes según comunidad autónoma	256
Figura 68. Extranjeros residentes según provincia.....	257
Figura 69. Extranjeros residentes según continente y grupo de edad.....	258
Figura 70. Notas originales tomadas durante los experimentos (1/2).....	318
Figura 71. Notas originales tomadas durante los experimentos (2/2).....	319